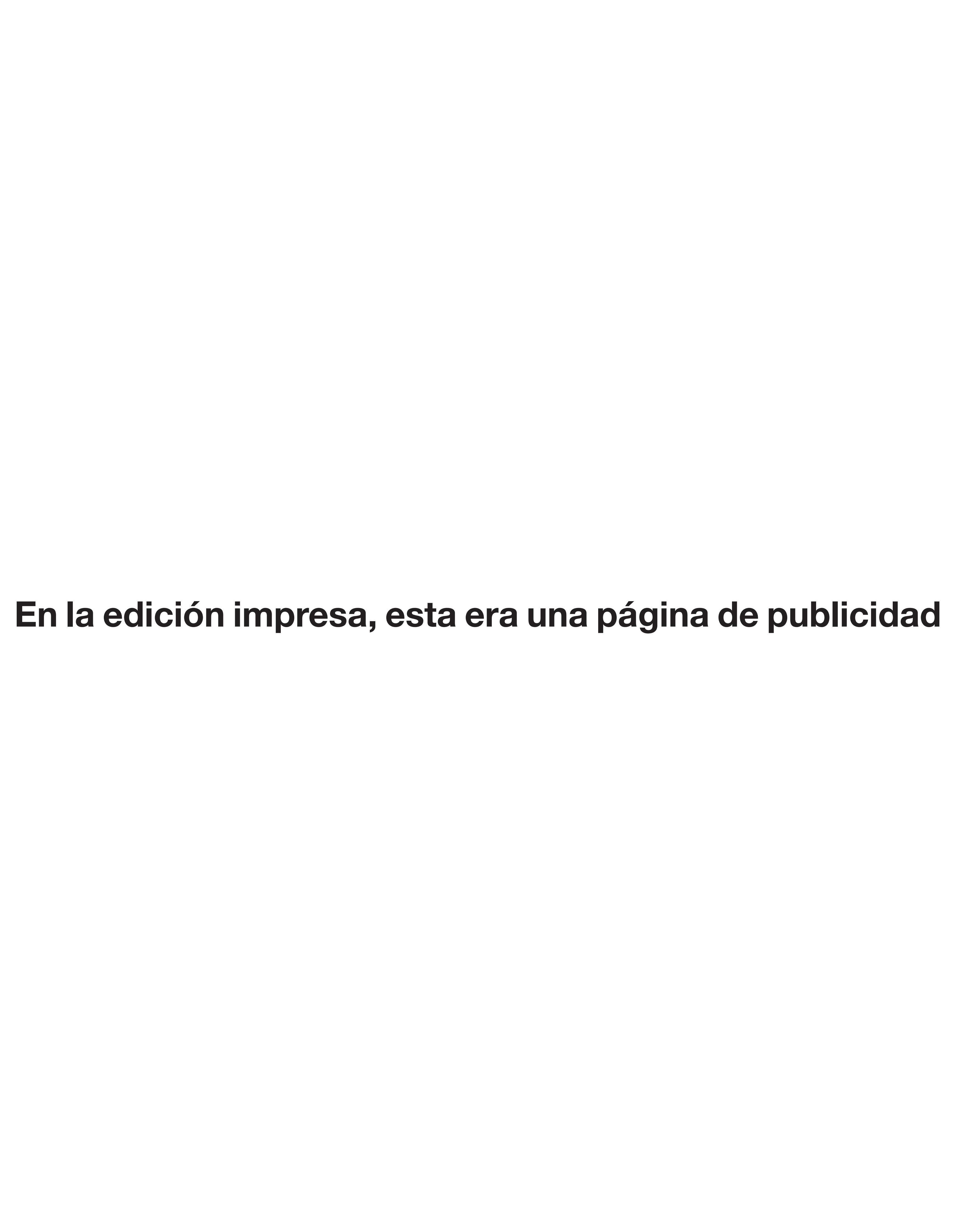
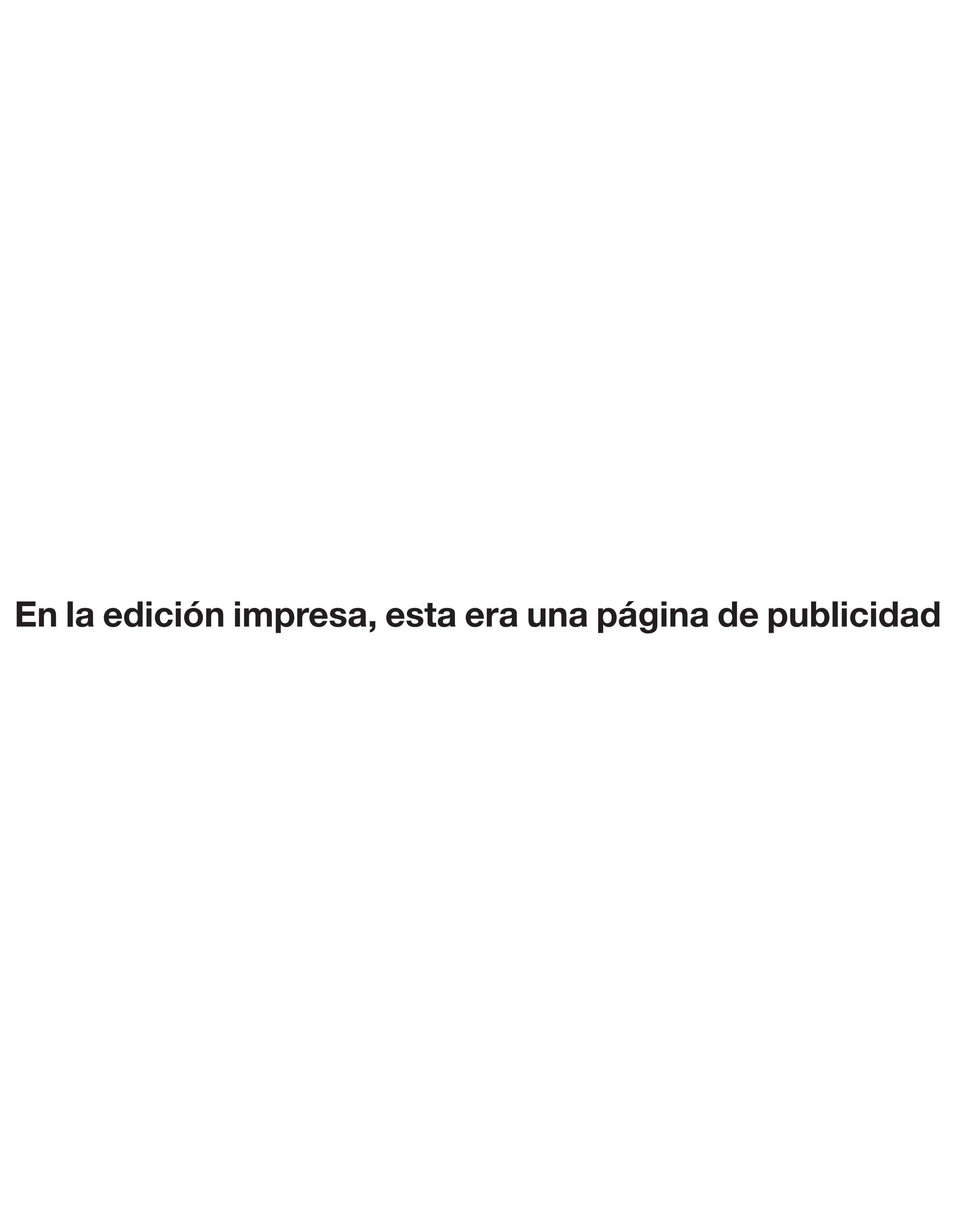
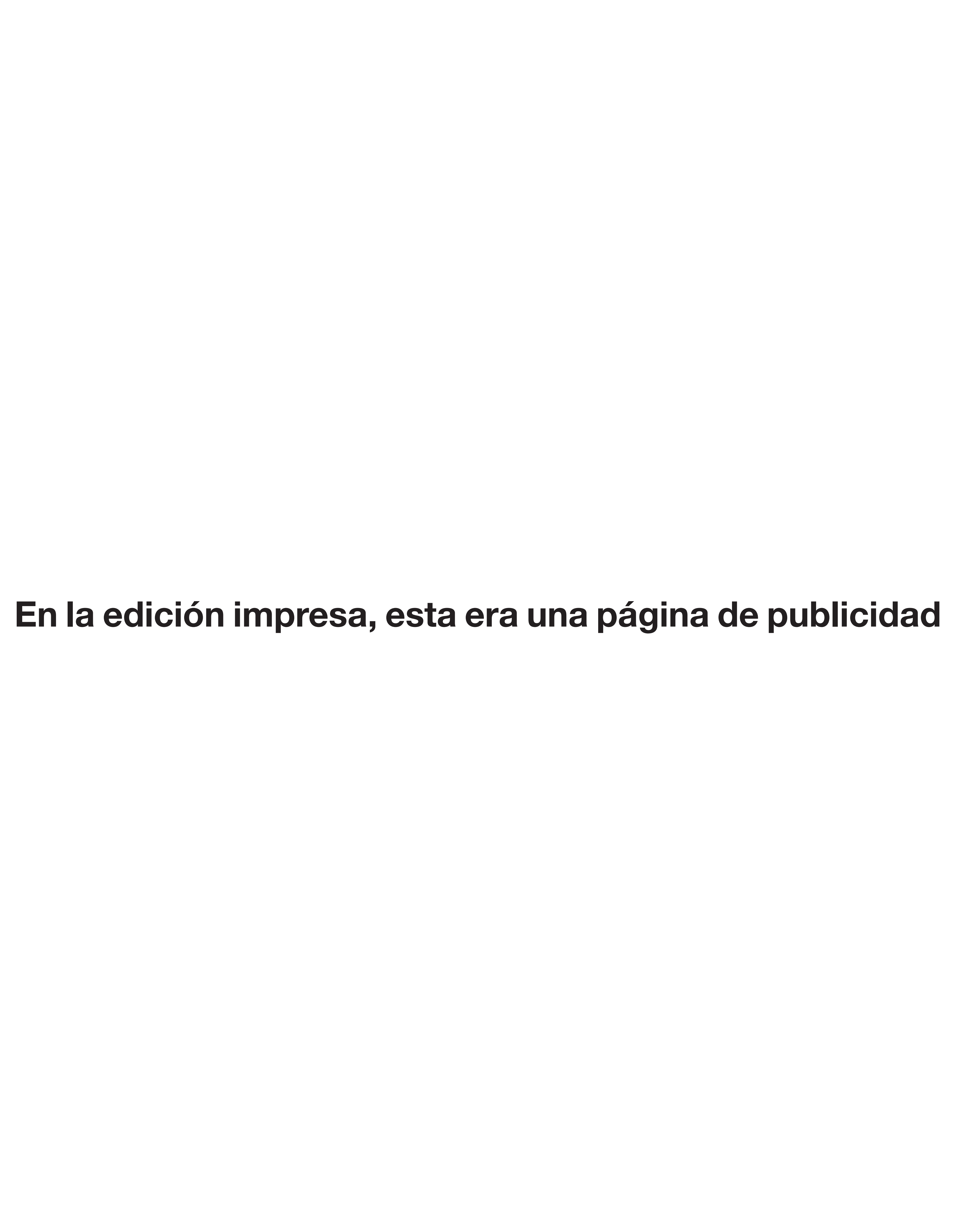

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSP más vendida en España
Nº 83
2,99€
Play manía
Portugal 2,99€
NOVEDADES
TRUE CRIME NYC • THE WARRIORS
BATTLEFIELD 2 • KING KONG • LOS SIMS 2
NEED FOR SPEED MOST WANTED • JAK X
GLADIATOR • BUZZ • MATRIX...
TRUCOS
LIBERTY CITY STORIES
SSX ON TOUR • SLY 3...
NOVEDAD PSP
GTA Liberty City Stories
GRAN BAZAR DE NAVIDAD
¡Más de 500 regalos!
¡NO TE LO PIERDAS!
TOCA Race Driver 3, NBA 2K6, Torrente 3, Harry Potter...
COMPARATIVA
Tekken 5 Vs. Soul Calibur III
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡UNA DE INDIOS A LO GTA!
GUN: Aventuras en el salvaje Oeste
¡DESENFUNDA, FORASTERO!
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
007 James Bond Desde Rusia con Amor
Guía 007 James Bond Desde Rusia con amor
¡Archívala en la caja del juego!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.117


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Conviértete en un auténtico indomable en busca de venganza y cabalga libre por el salvaje Oeste en esta insuperable aventura de acción.

36 NOVEDAD GUN



La saga *GTA* debuta en PSP con una aventura tan grande como las vistas en su "hermana" PS2.

86 NOVEDAD GTA LIBERTY CITY STORIES

¡Sorteamos cientos de productos entre nuestros lectores!

24 CONCURSO BAZAR NAVIDEÑO

100 COMPARATIVA SOUL CALIBUR III VS TEKKEN 5



Con la llegada de *Soul Calibur III*, el reinado de *Tekken 5* en la lucha empieza a tambalearse... ¿Cuál de los dos es mejor?



Conecta un micro o una cámara a tu PS2... ¡y tus amigos no saldrán de tu casa!

18 REPORTAJE EL REY DE LA FIESTA

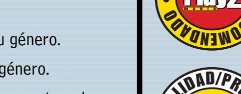
Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

1 al 4 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.

5 **Aprobado.** Cumple sin más.
6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 **Notable.** Un juego interesante para los fans del género.

8 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 **Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
10 **Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

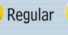
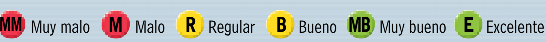
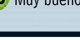



Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.

Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:



MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Código de descriptores PEGI

El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:


EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

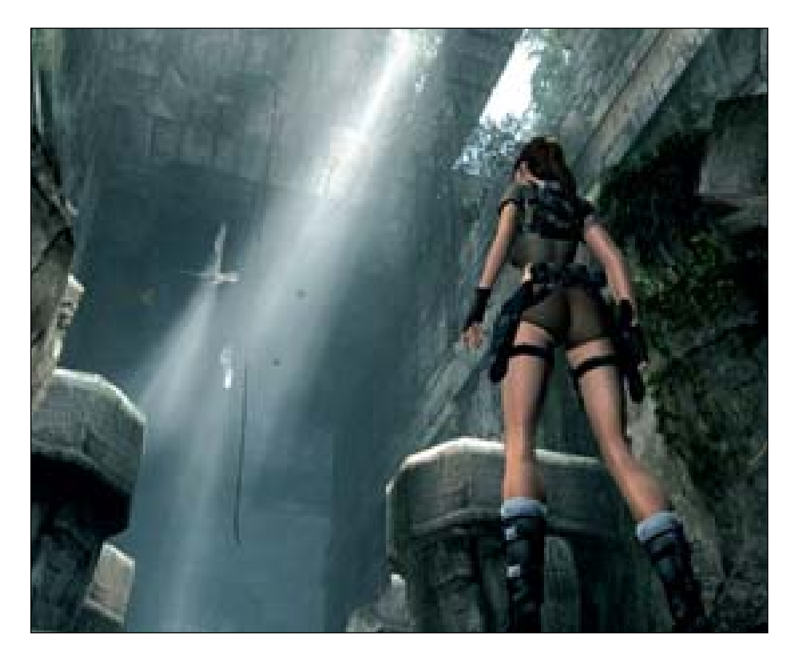
DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO EXPLÍCITO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO





«Tomb Raider Legend», el regreso a los orígenes de la saga

LARA REINVENTA LA AVENTURA

En *Tomb Raider Legend*, Lara Croft recuperará su espíritu más aventurero, viajará por todo el mundo, exhibirá nuevas habilidades y mostrará un aspecto más realista... Pero tan atractivo como siempre.

En primavera, Lara Croft volverá con *Tomb Raider Legend*. Y cada nuevo detalle sobre el juego de Cristal Dynamics (responsables de *Soul Reaver*), confirma que será un título muy grande. Lara buscará uno de los artefactos más valiosos del planeta en un viaje que la llevará desde Sudamérica al Himalaya. El desarrollo recuperará el sentido de la aventura, y la exploración y los puzzles tendrán más peso que la acción (aunque Lara combatirá cuerpo a cuerpo y con armas de fuego). Para moverse por recónditos templos, selvas o cumbres nevadas, Lara usará un gancho magnético con el que escalará y atrapará a los enemigos. Ah, y estad atentos a nuestro próximo número, pues seremos los primeros en revelaros las sensaciones que transmite el juego tras probarlo en las oficinas de Crystal Dynamics en EE.UU.



El juego recuperará el espíritu aventurero mezclando la acción con muchas dosis de exploración y puzzles.



Los escenarios recordarán a los de los primeros *Tomb Raider*: cavernas, templos, etc. Para explorarlos usaremos un gancho magnético, una linterna...

La historia, aún secreta, comenzará en Perú. Lara se encontrará con Anaya, una amiga de juventud, e iniciará la búsqueda de un valioso artefacto.



Lara exhibirá las mismas habilidades atléticas de siempre, pero con un control que nos permitirá manejarlas con más realismo y soltura que nunca.

UN NUEVO LUCHADOR SALE A LA CALLE

***Urban Reign* nos invitará a meternos en multitudinarias peleas callejeras, pero en 2006.**

Tras deleitar a los fans de la lucha con la saga *Tekken*, Namco prepara ya el lanzamiento europeo de su nuevo juego de lucha, *Urban Reign*, que llegará durante el primer trimestre de 2006. En él, nos convertiremos en un matón experto en distintas artes de combate, desde la lucha libre al taekwondo, que deberá cumplir un total de 100 misiones para su jefe. Todas ellas estarán orientadas al combate contra varios enemigos simultáneamente, haciendo uso de armas blancas e incluso del entorno (podremos correr por la pared). Además, podremos pelear ayudados por un personaje secundario con el que realizar espectaculares golpes conjuntos. Por si aún te quedan dudas, esta atractiva propuesta terminará de convencernos con unos impresionantes gráficos, muy en la línea *Tekken* y sus divertidos modos multijugador para cuatro luchadores. No le quites el ojo de encima, que promete...

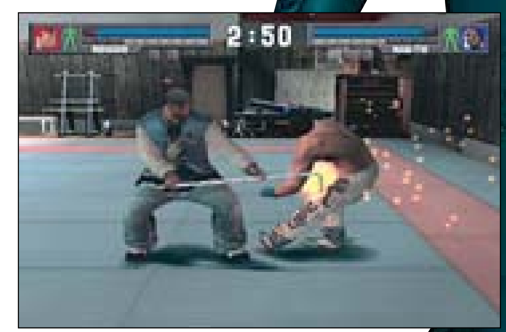




El modo principal estará compuesto por un total de 100 misiones, en las que tendremos que pelear contra todo tipo de bandas y matones.



Golpes, agarres, especiales... El juego ofrecerá un sistema de control sencillo, pero repleto de posibilidades y técnicas de lucha.



Aparte de "palos" con puños y piernas podremos repartir estopa con barras, espadas y otras armas blancas.

Los más alquilados PS2 (del 1 al 31 de octubre)

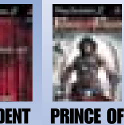
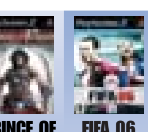
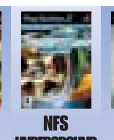
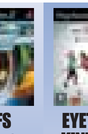
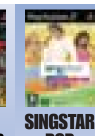
*Lista facilitada por Blockbuster



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PES5	RESIDENT EVIL 4	FIFA 06	DRAGON BALL Z TENKAICHI	BURNOUT REVENGE	NBA LIVE 06	SSX ON TOUR	THE WARRIORS	FAHRENHEIT	LOS SIMS 2

Los más vendidos PS2 (del 1 al 31 de octubre)

*Lista facilitada por Game

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PES5	RESIDENT EVIL 4	PRINCE OF PERSIA 2	FIFA 06	STAR WARS BATTLEFRONT II	DRAGON BALL Z TENKAICHI	NFS UNDERGROUND 2	EYETOY KINETIC	THE WARRIORS	SINGSTAR POP

Los más vendidos PSP (del 1 al 31 de octubre)

*Lista facilitada por Game



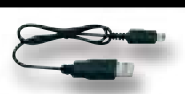
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FIFA 06	NBA LIVE 06	BURNOUT LEGENDS	MEDIEVIL RESURRECTION	VIRTUA TENNIS WT	MIDNIGHT CLUB 3	KAO CHALLENGERS	MARVEL NEMESIS	CODED ARMS	F-1 GRAND PRIX

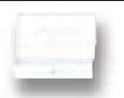
EL GIGA PACK DE PSP

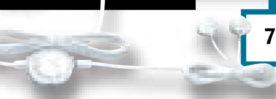
¡No pierdas esta ocasión de hacerte con la portátil de Sony!

A finales de noviembre se pondrá a la venta una edición limitada de un nuevo pack de PSP. Se trata del Giga Pack y la gran diferencia es que ofrece una tarjeta de memoria de 1 GB, frente a los 32 MB del actual Value Pack. Lo mejor es que sólo costará 300 euros, un precio muy asequible si tenemos que cuenta que una tarjeta de 1GB vale unos 120 euros y que el Value pack ya cuesta 250... Además se incluye un soporte para dejar la consola a la hora de ver las pelis y el utilísimo cable USB. La gran ventaja de tener una Memory Stick Pro Duo de 1 GB es que podremos almacenar muchísima más música, fotos y vídeos que en la tarjeta de "serie". Y no te despistes, que sólo estará en las tiendas durante un tiempo limitado...









LOS MÁS ESPERADOS

→ GT4: MOBILE

El rey del asfalto llegará en 2006.
PSP tiene un catálogo de velocidad envidiable, pero aún falta la joya de la corona: *Gran Turismo 4 Mobile*. Sony ha confirmado que la obra de Polyphony Digital no llegará hasta el año que viene.

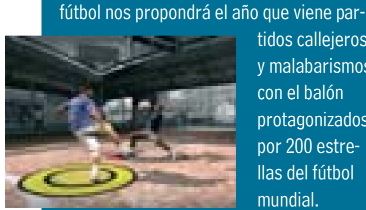


→SOCOM 3

La acción Online se acerca a PS2.
La tercera entrega del mejor juego Online de PS2 llegará a Europa antes de marzo. Entre las muchas novedades estará el uso de vehículos.

→ FIFA STREET 2

Secuela por sorpresa para 2006.
EA ha confirmado la segunda parte de su exitoso *FIFA Street*. Este nuevo arcade de fútbol nos propondrá el año que viene partidos callejeros y malabarismos con el balón protagonizados por 200 estrellas del fútbol mundial.

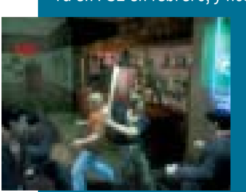


→CASTLEVANIA

La primavera al vampiro altera.
Curse of Darkness, el nuevo capítulo de la mítica saga de Konami, llegará en marzo. Así que idos preparando para invocar a poderosas criaturas y enfrentarlas al terrible poder del inmortal (y siempre elegante) Drácula.

→ FINAL FIGHT STREETWISE

En febrero limpiaremos la calles...
El clásico "beat'em up" de Capcom renacerá en PS2 en febrero, y nos meterá en la piel de Kyle Travers, que tendrá que rescatar a su hermano Cody y limpiar de bandas callejeras Metro City.



→MARC ECKO'S GETTING UP

...y después las pintaremos.
La aventura protagonizada por un artista callejero llegará en febrero. Atari no quiere que su juego coincida en las tiendas con su bombazo para estas Navidades, *Path of Neo*.

...Y LAS MOTOS REINARÁN EN PS2

80 motos reales y una simulación perfecta serán las bazas de *Tourist Trophy*.

El mes pasado os informamos de que Polyphony Digital va a trasladar el realismo gráfico y jugable de su saga *Gran Turismo* al mundo de las motos con su nueva obra, *Tourist Trophy*. Y ahora se han confirmado nuevos detalles del juego: incluirá más de 80 motos reales de marcas como Kawasaki, Suzuki, Honda, BMV Motorrad, Aprilia o Ducati, y más de 35 circuitos, algunos sacados de *GT4*. El modo de juego estrella será el TT World Mode, en el que conseguiremos licencias de conducción, competiremos en carreras uno contra uno para hacernos con la moto del rival, disputaremos campeonatos… El realismo en el pilotaje será total y no sólo modificaremos la mecánica de la moto, sino también la colocación del piloto sobre la misma, fundamental en los giros. *Tourist Trophy* sale en diciembre en Japón, y no se ha confirmado la fecha de su llegada a Europa.



Gracias al motor gráfico de *Gran Turismo 4*, *Tourist Trophy* ofrecerá un realismo nunca visto en un juego de motos.

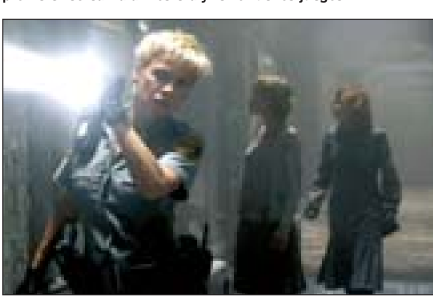
El juego se propone hacernos sentir las sensaciones de pilotar algunas de las mejores motos del planeta. Un sueño de los "moteros" que por fin se hará realidad.

SILENT HILL, LA PELÍCULA

Primeras imágenes y datos de la esperada película.



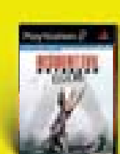
Aunque no la veremos hasta el año que viene, "Silent Hill" promete recrear la atmósfera y terror de los juegos.



Algunos personajes y parte de la trama de la película han sido tomados de los juegos, como la policía Cybil.

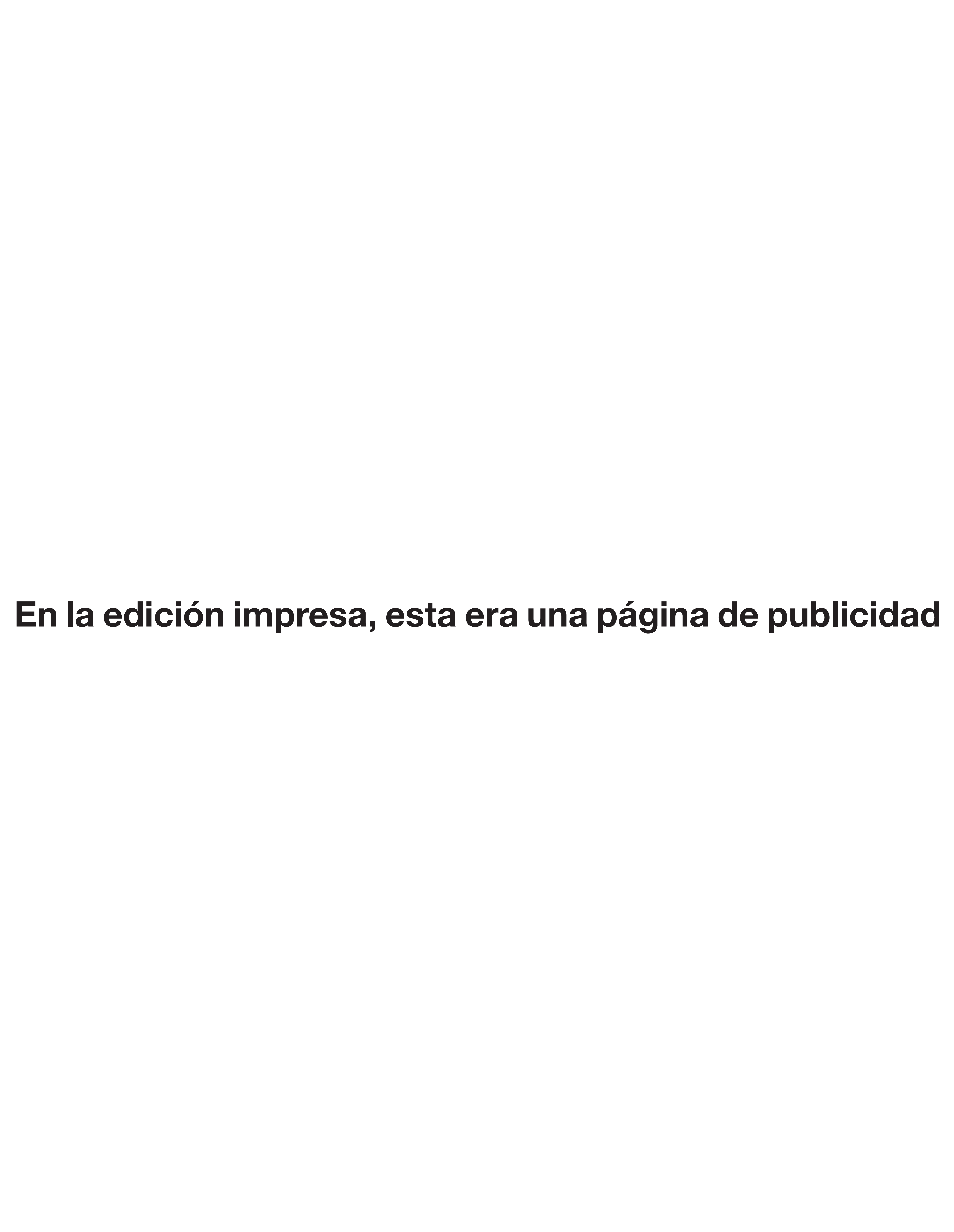
Tomando como base elementos y personajes de los juegos (la policía Cybil, Dalia Gillespie o los Cabeza Pirámide, por ejemplo) la película nos muestra a Rose, cuya hija Sharon sufre una enfermedad terminal. Tras oír hablar de un curandero milagroso, su viaje termina por llevarlas hasta Silent Hill. Allí, Sharon se pierde y Rose comienza a seguir una silueta pensando que pertenece a la niña, sólo para percatarse de que el sitio está habitado por una variedad de criaturas y una oscuridad viviente que transforma todo lo que toca. A Rose se unirá una policía llamada Cybil y poco a poco conocerán la terrible historia de Silent Hill. Konami también se ha involucrado en el filme, por lo que cabe esperar que el ambiente opresivo, los decorados y el terror psicológico que ha hecho triunfar en nuestras consolas a *Silent Hill* lo haga también en la gran pantalla.

GANADORES



Ganadores de los 10 juegos *RE Outbreak 2* que se sortearon entre los todos los acertantes de los pasatiempos de Play2Manía 81.

Juan Antonio Vera López (Almería)
Juan María Martín Sousa (Badajoz)
Cristian Nieto Román (Barcelona)
Pedro Rodríguez (La Coruña)
Enrique Iglesias Ángulo (La Rioja)
Juan Carlos Alves (León)
Ramón J. Muñoz Camúñez (Murcia)
Xavi Balsalobre (Tarragona)
Ignacio Rojas (Toledo)
Ricardo Méndez Ferrando (Valencia)


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

NUEVOS REINOS DE FANTASÍA EN «KINGDOM HEARTS II»

Prepárate a visitar los mundos de películas como El Rey León, Piratas del Caribe, Aladino...

El 22 de diciembre sale en Japón el deseado *Kingdom Hearts II*. Y, aunque aún no sabemos cuando llegará a Europa (cruzamos los dedos para que sea en primavera), podemos suavizar la espera, y de paso soñar un poquito, con nuevos detalles. En *Kingdom Hearts II* el joven héroe Sora deberá salvar diversos mundos de películas Disney ayudado por sus protagonistas. Así, a los mundos ya confirmados ("Mulan", "Aladino", "La Bella y la Bestia"o "La Sirenita"), hay que añadir otros como los de "El Rey León", "Piratas del Caribe" (con un aspecto gráfico idéntico al de la película de imagen real), y hasta un nivel en blanco y negro inspirado en el corto de 1928 con el que nació Mickey Mouse, "Steamboat Willie". Respecto al desarrollo del juego, afrontaremos combates en tiempo real con compañeros controlados por la consola, y la principal novedad será el "Tranformation Drive", que permitirá a Sora fusionarse con otros personajes.



Sora visitará el mismísimo origen del imperio Disney: el corto en blanco y negro en el que nació Mickey.

Cada mundo tendrá la estética de la película que lo inspira. Mirad el aspecto de Jack Sparrow (Johnny Deep) de "Piratas del Caribe".



Y, por supuesto, no faltarán los personajes de los juegos de Square-Enix, como el recordado Squall de *Final Fantasy VIII*.

LA EVOLUCIÓN LLEGA A LOS JUEGOS DE MANAGER

Konami presenta *Pro Evolution Soccer Management*.

¿Te gusta el fútbol? ¿Sí? Entonces seguro que ya estás disfrutando de *PES5*. Pero si eres un verdadero aficionado sabrás que el fútbol es mucho más que jugar partidos. Hay que entrenar, elaborar estrategias, hacer buenos fichajes… Realizar, en definitiva, tareas de "despacho" que por primera vez vamos a disfrutar aquí bajo el sello de *PES*. En *Pro Evolution Soccer Management* realizaremos las labores propias de un "presidente-entrenador", manejando a un club de las 6 mejores ligas europeas (esperemos que todos sean reales) y bajo un sistema sencillo, pero que permitirá múltiples opciones. La fidelidad a la serie estará garantizada ya que el juego está siendo realizado por parte del equipo que desarrolla habitualmente los *PES*. Y lo mejor de todo es que podremos "conectarlo" a *PES5* y los datos y equipos de uno podrán ser usados en el otro. Eso sí, hasta febrero no lo veremos por aquí.



En este juego seremos el "presidente-entrenador" de un club de las 6 ligas europeas más potentes. ¿Serán todos reales?



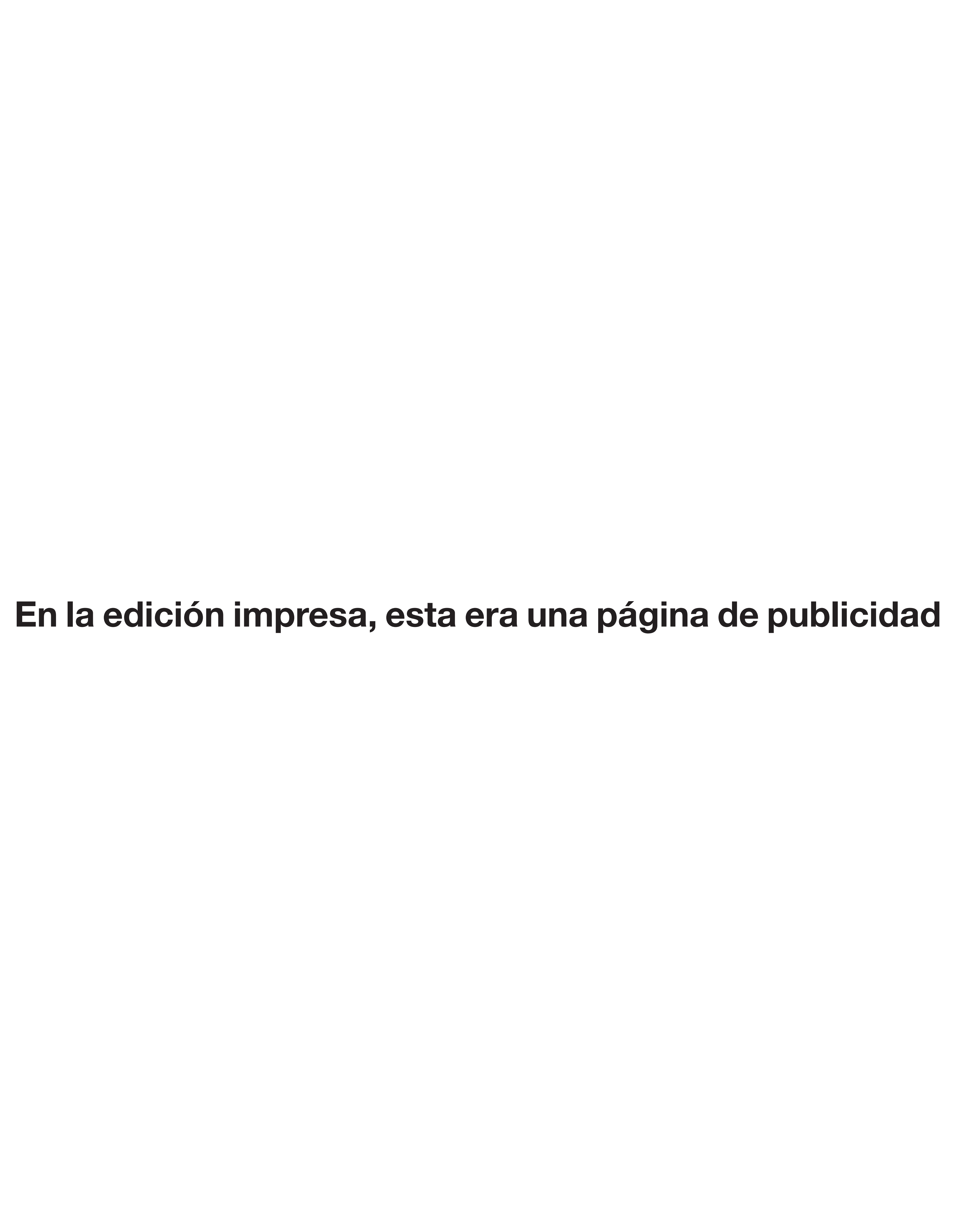
Bajo un sistema sencillo habrá múltiples opciones: contratar personal, tratar lesiones, entrenar estrategias, fichar...

PS2 CON PREMIO

Sony lanza nuevos packs que incluyen sus mejores juegos.

A partir de noviembre, Sony va a poner a la venta una buena colección de packs que incluyen la consola PS2 Slim y algunos de los títulos más importantes de la compañía. Por 180 euros tienes tres opciones: el pack *SingStar Pop* (con dos micrófonos de regalo), el pack *Eyetoy Play 3* (con cámara incluida) y el pack *Buzz*, que incluye los pulsadores de este concurso. Y por 170 euros, los amantes de la velocidad tienen el pack *F1 05* o el pack *Gran Turismo 4*. No dirás que no hay donde elegir...





SE DECLARA UN NUEVO ESTADO DE EMERGENCIA

State Of Emergency 2 llegará a Europa en el primer trimestre de 2006, con más acción y la posibilidad de conducir vehículos.

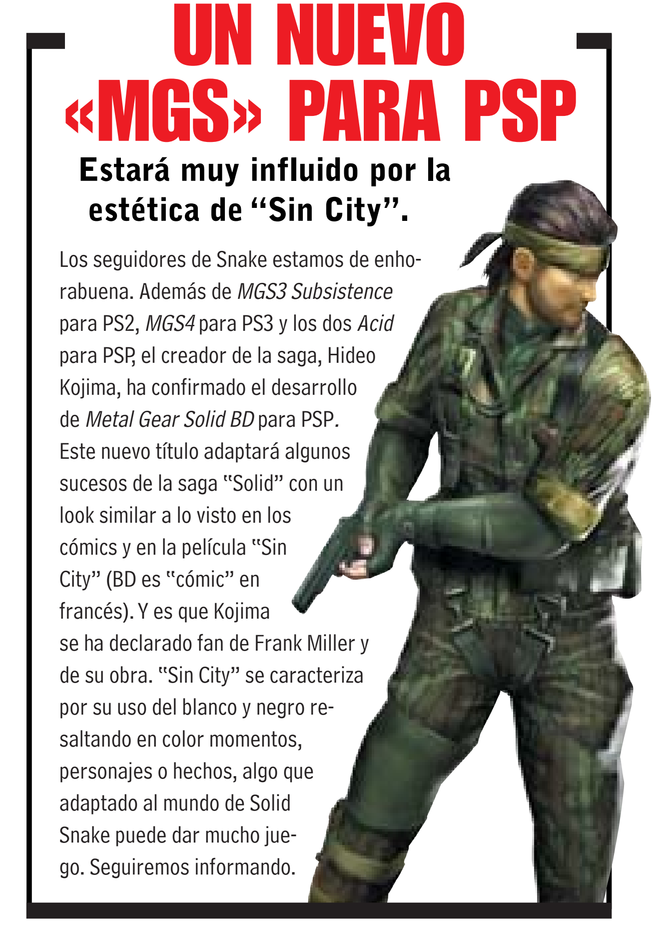
State Of Emergency fue uno de los primeros herederos del espíritu "alborotador" de la saga *GTA* y nos puso en el pellejo de unos cuantos activistas que luchaban contra una corporación organizando revueltas. Su secuela, que se ambientará 10 años después, redundará en esa mecánica, es decir, sobrevivir en unos caóticos escenarios en los que abundarán los enemigos, los golpes y los disparos. La gran novedad es que podremos pilotar distintos vehículos (helicópteros, tanques…) y las armas de fuego jugarán un papel más importante. Si nada se tuerce, llegará antes de marzo...

En *SoE2* la acción será constante y las misiones tendrán objetivos más currados.

***SoE2* también incluirá modos multijugador a pantalla partida.**

UN NUEVO «MGS» PARA PSP

Estará muy influido por la estética de "Sin City".

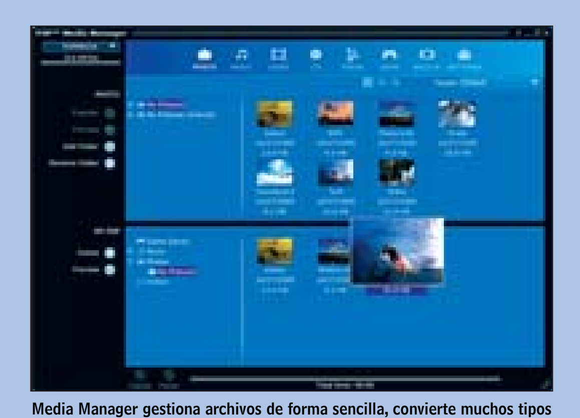


Los seguidores de Snake estamos de enhorabuena. Además de *MGS3 Subsistence* para PS2, *MGS4* para PS3 y los dos *Acid* para PSP, el creador de la saga, Hideo Kojima, ha confirmado el desarrollo de *Metal Gear Solid BD* para PSP. Este nuevo título adaptará algunos sucesos de la saga "Solid" con un look similar a lo visto en los cómics y en la película "Sin City" (BD es "cómic" en francés). Y es que Kojima se ha declarado fan de Frank Miller y de su obra. "Sin City" se caracteriza por su uso del blanco y negro resaltando en color momentos, personajes o hechos, algo que adaptado al mundo de Solid Snake puede dar mucho juego. Seguiremos informando.

ORDENA TU PSP

PSP Media Manager es la nueva utilidad para gestionar archivos.

Sony ha puesto a la venta en su tienda Online de EE.UU. PSP Media Player, utilidad para gestionar los archivos de la Memory Stick de tu PSP (audio, vídeo, partidas salvadas, etc.) con un cómodo interfaz. Además, convierte una serie formatos habituales en PC en archivos compatibles con PSP: mp3, mp4, bmp, jpg, gif, png, tif, avi, mpg, mov, wmv, wav y wma. Cuesta 20 dólares en su versión básica, y es de esperar que llegue a Europa, aunque aún no tiene fecha.



Media Manager gestiona archivos de forma sencilla, convierte muchos tipos de archivos a formato PSP, guarda las partidas salvadas en el PC...

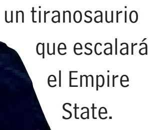
EL PEQUEÑO DE LOS KONG

El juego de la película "King Kong" llegará también a PSP.

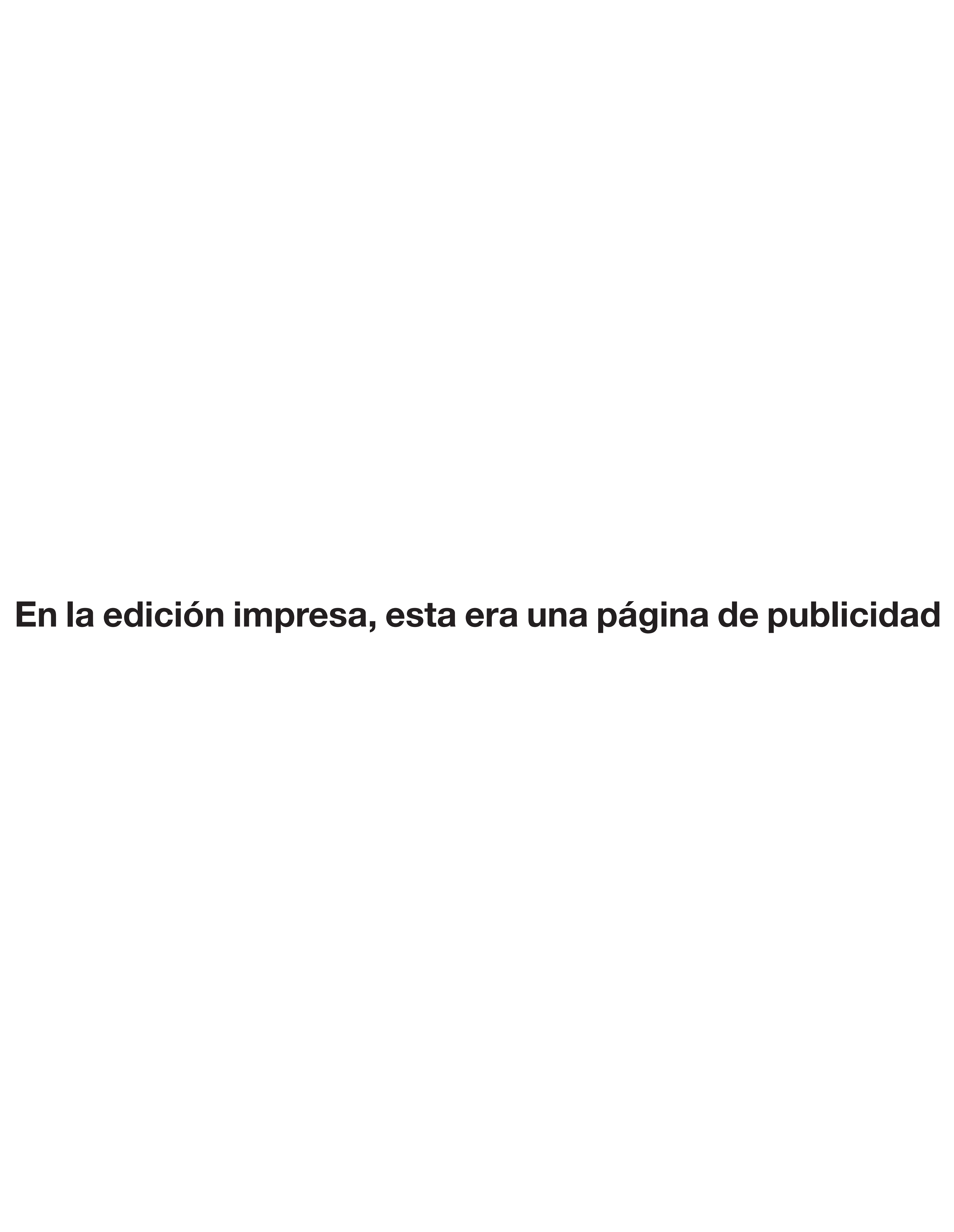


Como en PS2, en las fases en subjetivas manejaremos a Jack Driscoll, el "prota" de la película, y dispondremos de armas como lanzas, ametralladoras, pistolas...

Este mes llega a las tiendas la versión de PS2 de "King Kong", pero no será la única consola de Sony que tiemble con el poder del Rey Gorila. La versión del juego para PSP estará disponible el 8 de diciembre y por las imágenes reveladas parece que conservará el desarrollo de PS2: fases de acción subjetiva en la que manejaremos a un humano y otras en tercera personaje en la que tomaremos el papel del mismo Kong, un peludo prodigio de fuerza y agilidad que igual se las verá a puñetazos con un tiranosaurio que escalará el Empire State.



King Kong será ágil y poderoso, pero también tendrá su corazoncito: se enamorará de la protagonista...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos

En Japón arrasa *Shadow of The Colossus* (*Wanda and the Colossus* por esas tierras). Y en Europa, duelo de "cracks": *Pro Evolution Soccer 5* se impone a *FIFA 06*, que ha sido el segundo juego más vendido del mes. *The Warriors* irrumpe en la tercera posición.

➔ Más GTA en PSP

Tras el retraso de *GTA Liberty City Stories* al 2 de diciembre, Rockstar ha confirmado que prepara ya un nuevo juego de la saga para PSP. ¿Alguien apuesta por un *Vice City Stories? ¿San Andreas Stories?*

➔ ¿Cell en PSP 2?

Se rumorea que Sony trabaja en una versión especial del procesador "Cell" (el superchip que será la CPU de PS3) para la que sería su próxima consola portátil… Por supuesto, se trata de un proyecto a varios años vista.

➔ "Platinum" PSP

Un año después del lanzamiento de PSP en Japón, Sony ha anunciado una línea económica para su portátil en aquel país, llamada "The Best" (el equivalente japonés a los Platinum europeos). Cada juego costará 20 euros al cambio y entre los primeros estarán *Metal Gear Acid*, *Ridge Racer*, *Lumines* y *Tales of Eternia*.



➔ Sony reedita ICO

En un acertada decisión, Sony reeditará *ICO* en Europa, la mítica aventura de culto actualmente descatalogada. Será en febrero y a precio reducido, coincidiendo con la nueva obra de sus creadores, *Shadow of the Colossus*.

«ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS»

Un nuevo héroe combatirá a los demonios del Japón medieval.

Los chicos de Capcom nos dijeron que iba a ser una trilogía pero… va a ser que no. La aventura de acción de samuráis más famosa va a continuar con nuevos héroes (y villanos) y una trama que se desarrolla 15 años más tarde de lo ocurrido en *Onimusha 3*. En *Dawn of Dreams* tendremos que hacer frente de nuevo a los demonios Genma manejando a un nuevo personaje, Soki, la última esperanza de la humanidad contra esta amenaza. Pero no será la única novedad, ya que contaremos con un nuevo sistema de combate que incluye la presencia de aliados en la batalla, con los que podremos interactuar e incluso alternar su control con el del protagonista en todo momento. Además, podéis contar con unos escenarios mucho más amplios y un apartado técnico de fábula. De hecho, *Dawn of Dreams* pretende ser el juego que mejor recree el Japón medieval con todos sus detalles. ¿Lo conseguirá? Tendremos que esperar hasta el año que viene para verlo.



Por primera vez en la saga no combatiremos solos: Soki, el protagonista, luchará junto a aliados con los que interactuará y a los que llegaremos a controlar.



De nuevo nos enfrentaremos a los Genma, pero con un nuevo sistema de combate.

¡GOL DE ANTOLOGÍA!

Codemasters anuncia el retorno de uno de los clásicos del deporte rey: *Sensible Soccer*.

Que los fans del buen fútbol se vayan preparando: *Sensible Soccer*, uno de los juegos de fútbol más legendarios de la época de los de 16 bits, renacerá en PS2. El nuevo *Sensible Soccer* mantendrá la vista cenital típica de la saga para ofrecernos partidos llenos de espectáculo, gracias a una jugabilidad muy intuitiva que nos permitirá desafiar las leyes de la física en cada jugada. El juego vendrá cargado de equipos y selecciones de todo el mundo, y ofrecerá partidos para hasta 4 jugadores. Y todo con unos gráficos que abusarán del Cel Shading, en los que destacarán los cabezones modelos de los jugadores. El reencuentro con el fútbol más divertido y espectacular se producirá durante el segundo cuatrimestre de 2006.



Sensible Soccer es un nombre legendario, sinónimo del fútbol más divertido y jugable.



La alejada vista cenital nos permitirá idear estrategias y jugadas con un golpe de vista.

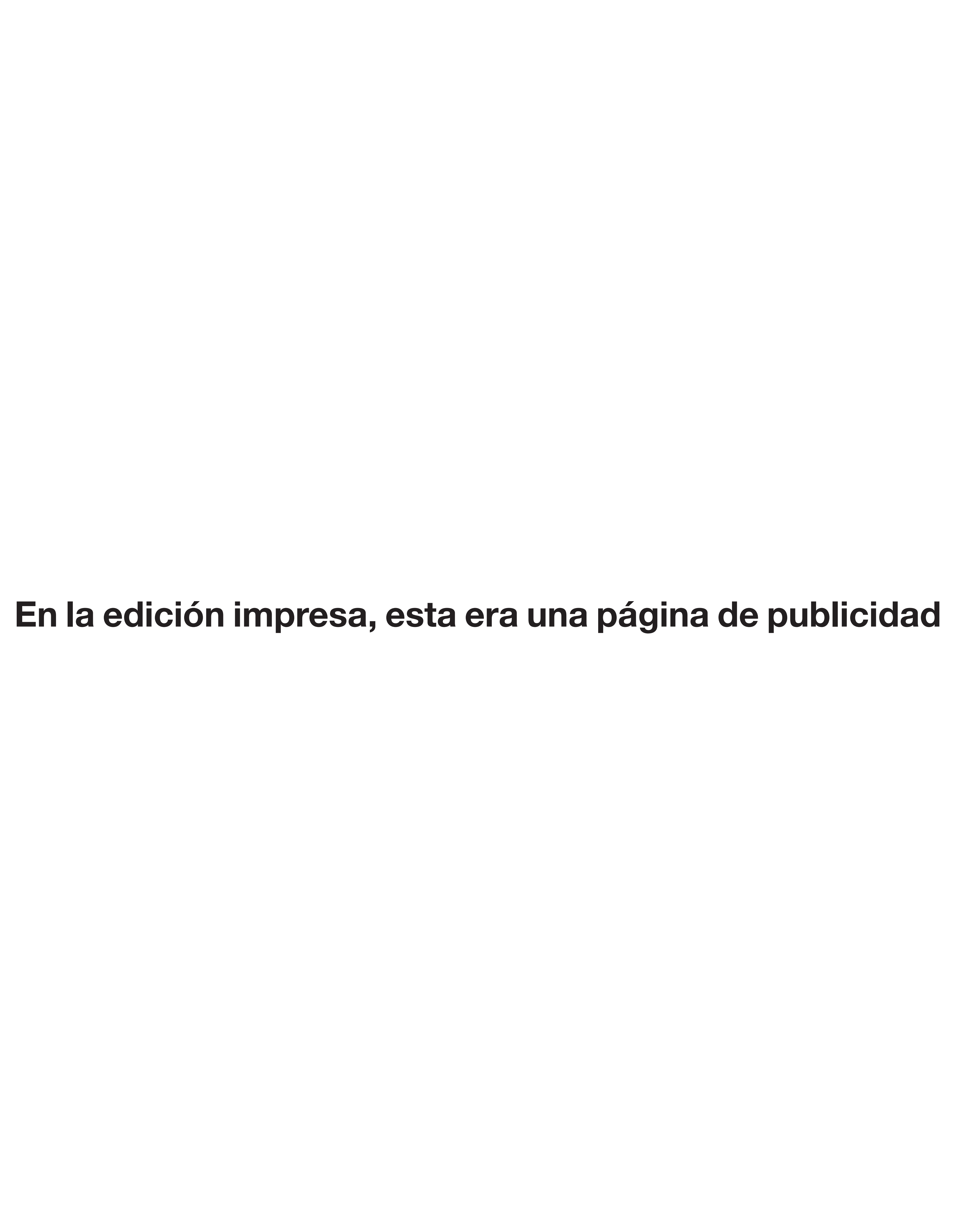
«MAGNA CARTA» TAMBIÉN ENCOGE

PSP contará con su propia versión del RPG.

El mes pasado os hablamos de *Magna Carta*, un juego de rol ambientado en un universo fantástico que saldrá el año que viene. Pues bien, la buena nueva es que sus creadores han confirmado que habrá versión para PSP, que ofrecerá la misma trama y modos y extras exclusivos para PSP.



Magna Carta Portable ofrecerá un despliegue técnico similar al de PS2.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2 Guías & trucos

LAS MEJORES SOLUCIONES Y GUÍAS PLATINUM



Soluciones completas:

- **FIFA 06**
  Todos los movimientos de ataque y defensa, claves para superar el modo mánager, alineaciones, estrategias...
- **Ultimate Spider-Man**
  Completa la aventura sin dejarte ni un solo extra: cómics, trucos, trajes, misiones alternativas...
- **Hulk Ultimate Destruction**
  Todas las claves para desatar la furia en verde en tu PS2.
- **Y tres guías Platinum**
  Prince of Persia: El Alma del Guerrero, *Los Urbz: Sims en la Ciudad* y *Resident Evil Outbreak*.

Ya a la venta.



TE REGALA UN DVD CON LOS BOMBAZOS DE LAS NAVIDADES



- **Regalo DVD.** Tienes más de 120 minutos para enamorarte de Nintendogs, el simulador de perrillos más realista para DS, y echar un buen vistazo a *Mario Kart DS*, *Pokémon Esmeralda* para GBA, *Mario Smash Football* para CUBE...
- **GB Micro.** La nueva Game Boy tiene un diseño minimalista, moderno... y es tan potente como Advance.
- **Póster *Pokémon Esmeralda*.** Todos los Pokémon que puedes capturar en el último juego para GBA.
- **Guía Pokémon Esmeralda.** En la Revista Pokémon te espera la primera entrega de la guía imprescindible para ser el mejor entrenador.

Ya a la venta.



¡¡LLEGA LA TERCERA EDAD DE LOS IMPERIOS!!

- **Las novedades más terroríficas.** Te cuentan su primer contacto con el terror salvaje de *Quake IV* y la acción desenfrenada de *Peter Jackson's King Kong*.
- **Test.** 48 pruebas de compatibilidad con los juegos del momento: *F.E.A.R.*, *Age of Empires III*, *Pro Evolution Soccer 5*, *FIFA 06*...
- **Juego de regalo.** Logra la supremacía en la galaxia con la mejor estrategia espacial: *Home World*.

Ya a la venta.

Micromanía

¡LA TRACA FINAL DEL AÑO!

- ***Codename Panzers. Phase II.*** No te pierdas el informe de Micromanía, directo desde la trinchera.
- ***Civilization IV.*** En review, el análisis de la cuarta entrega de uno de los grandes de la estrategia.
- **Los grandes juegos del 2006.** Te avanzan los juegos más prometedores de 2006.
- **DVD de regalo.** Este mes, *Project Nomads* y una versión de prueba de *World of Warcraft* para jugar gratis durante 14 días... Y las mejores demos jugables, actualizaciones, vídeos y extras.

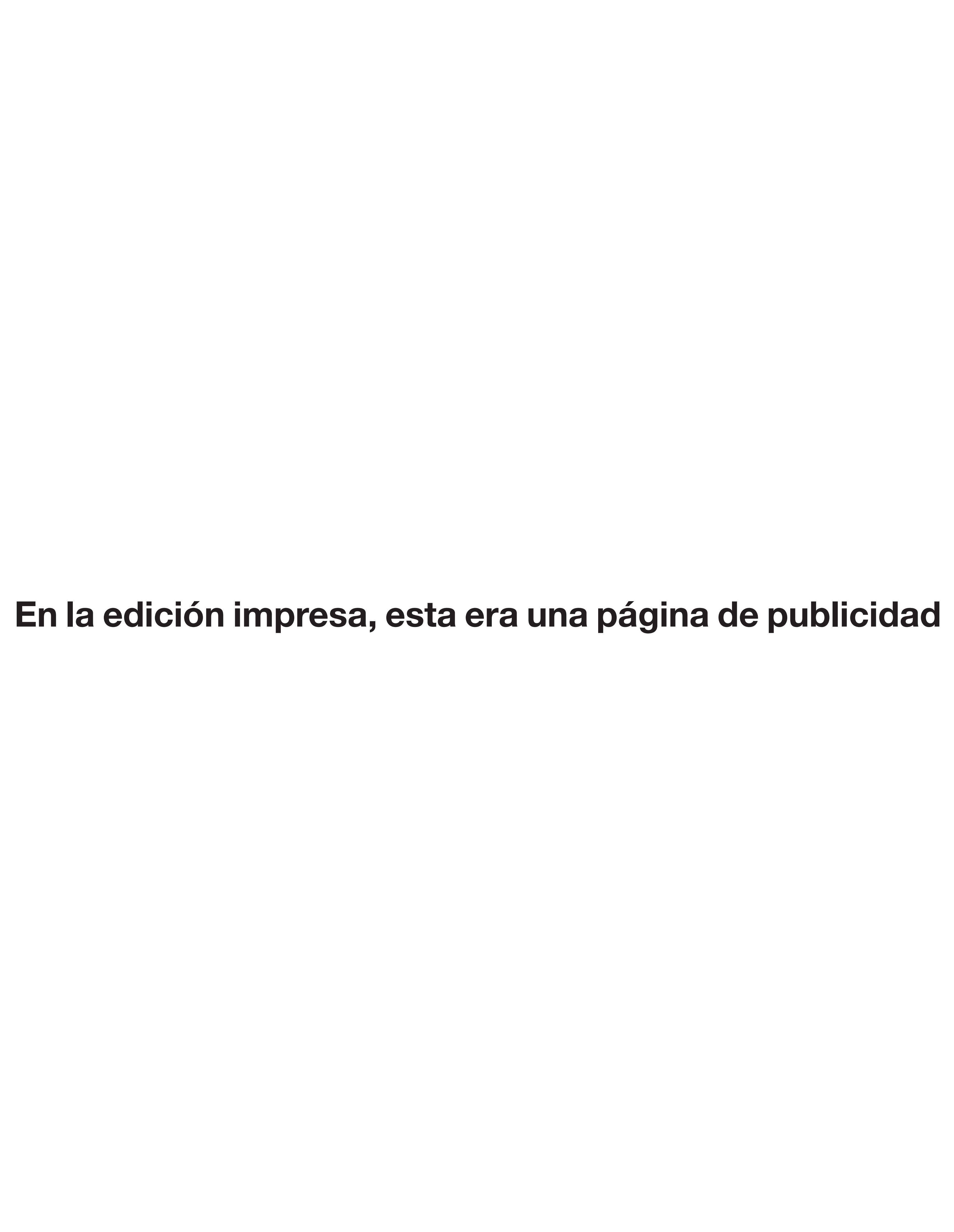
A la venta el 25 de noviembre

HOBBY

EL RUGIDO DE KING KONG

- **King Kong.** ¿No podéis esperar a que se estrene la película? ¡Pues pronto podréis "jugarla"! Eso sí, antes debéis leer el análisis más riguroso y también la guía completa.
- **Guía de compras de Navidad.** Recomendaciones para todos los gustos: juegos imprescindibles, para adultos, femeninos, gangas...
- ***Pro Evolution 5.*** Guía completa para convertiros en los mayores expertos del mejor simulador de fútbol, en PS2 y Xbox.
- **Y de regalo.** Un fantástico DVD para celebrar el lanzamiento de Xbox 360, con toda la información sobre la consola y vídeos de sus juegazos.

A la venta el 25 de noviembre.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cómo organizar

SOLUCIONES ORIGINALES PARA QUE LA DIVERSIÓN NO DECAIGA

Si organizas una fiesta o toca reunión familiar y ves que la diversión decae, tranquilo. Todavía puedes salvar la situación con la ayuda de tu PS2. ¿Cómo? Siguiendo estos sencillos consejos y aprovechando el potencial de tu consola. ¿O es que creías que PS2 sólo servía para matar marcianos?

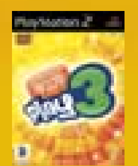
1 MIL FORMAS DE JUGAR CON EYETOY

¡Sorprende a los amigos con los juegos más locos!



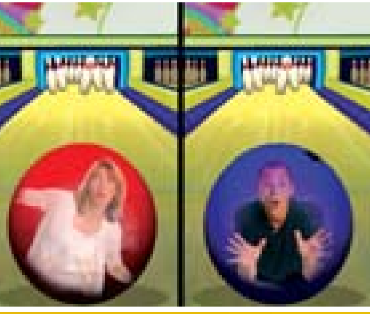
Con tu EyeToy y unos amiguetes te lo pasarás en grande.

Junta a tus invitados, coloca tu cámara EyeToy y carga cualquiera de los juegos disponibles: organizar un concurso de hacer hamburguesas, una buena noche de boxeo... Con *EyeToy Play* todo es posible. Tienes muchas opciones, desde el ultimísimo *EyeToy Play 3* a una buena colección de Platinum a un gran precio.



El nuevo *EyeToy Play 3* permite hasta 4 jugadores a la vez.

- **EyeToy Play 3**
  39,99 € / 49,99 € + Cámara Grande
- **EyeToy Play 2 Platinum**
  19,99 € / 39,99 € + Cámara
- **EyeToy: Monkey Mania**
  29,99 € / 39,99 € + Cámara
- **Sega Superstars**
  39,99 € / 64,99 € + Cámara



Meterse dentro de una bola e intentar hacer un pleno es sólo una de las opciones de *EyeToy Play 3*.



También hay juegos musicales basados en el ritmo, de deportes, de habilidad... Juerga garantizada.

la fiesta perfecta

2 BUZZ: LA SORPRESA DEL AÑO PARA 4 JUGADORES

¿Y qué tal un concurso musical?

El juego incluye este mando, al más puro estilo de los pulsadores de los concursos de la tele.

Cuatro amigos o por equipos. La idea es demostrar que sabes quién cantó esa canción de éxito, en qué película apareció aquella otra o cómo se titulaba esa tercera. Y todo apretando el pulsador más rápido que nadie, como en los concursos de la tele.

Si sabes la respuesta tendrás que pulsar el botón antes que tus rivales.

→ **Buzz** 59,99 € + Mando

3 SINGSTAR: MEJOR QUE IRSE A UN KARAOKE

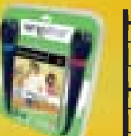
Organiza Operación Triunfo en el salón de casa



Pon un micrófono en manos de un aspirante a cantante y ¡a disfrutar!

Si tienes amigos marchosos, dales caña con *SingStar*. Dos micrófonos (que puedes comprar junto al juego) y canciones para todos los gustos y estilos garantizan la fiesta. Y como es mucho más que un karaoke, hasta se valorará la actuación. El pique está asegurado y la diversión multiplicada si usas la cámara EyeToy...

Como un karaoke, pero con las canciones y los vídeos originales.

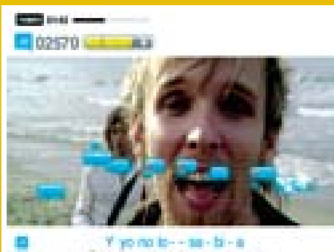




Puedes comprar el juegos con o sin micrófonos.

→ **SingStar Pop** 59,99 € (incluye 2 micrófonos)

→ **SingStar Party** 29,95 € / 59,99 € + 2 micrófonos

→ **SingStar** 29,95 € / 59,99 € + 2 micrófonos



Los juegos son prácticamente iguales: varían los temas que contienen.

4 SI SABES BAILAR, BIEN. SI NO, AÚN MÁS DIVERTIDO

Y ahora nos toca marcarnos unos bailes

Pierde la vergüenza y dale ritmo al cuerpo. Necesitas una alfombra y un juego preparado para ella. Los mejores, los *Dance Dance*, pero por si nos los encuentras, aquí tienes otras opciones.

→ **El Libro de la Selva: Muévete con Ritmo**
24,99 €

→ **PopStar Academy**
49,99 € + Alfombra



Tienes que pulsar las flechas al ritmo de la música. Vergonzosos abstenerse.



Con esta alfombra te lo pasarás en grande. Brinca sobre ella al ritmo de la música...

5 Y PARA LOS INVITADOS MÁS SANOS, UNA DE DEPORTES

Échate unas risas mientras cuidas la salud

Vale, no es un juego, pero tiene su gracia eso de hacer caso a tu entrenador particular y liarte a hacer pilates, yoga, fitness... Y si es en mitad de un "sarao" imagínate las risas. Eso sí, ojo con los jarrones...



Con *EyeToy Kinetic* tendrás un gimnasio virtual en casa. ¿Te imaginas a tus amigos vestidos de fiesta y haciendo kick boxing?

→ **EyeToy Kinetic**
39,99 €



Si ya tienes una cámara EyeToy puedes comprar el juego suelto. Incluye una lente especial.

6 ÚNETE A LA JUERGA DESDE OTRA CIUDAD

¿Qué tal una fiesta a distancia... ?

¿Que tus amigos hacen una fiesta en Málaga? Pues únete a ella desde Bilbao con EyeToy Chat. Podrás verles el careto, reírte de los chistes y estar al tanto de los cotilleos...

→ **EyeToy Chat** 19,99 €



Además de charlar con tus colegas, podrás echarte una partidita de ajedrez o de barcos.



7 PARA LOS JUGADORES TRADICIONALES

Y siempre te quedará... el multitap

Si eres un jugador de los de toda la vida y no quieres experimentar (tú te lo pierdes) puedes montar timbas con los juegos de siempre. ¿Qué tal un *PES* con 7 amigos? Si te van los coches, *Mashed XXL* es otra gran opción.

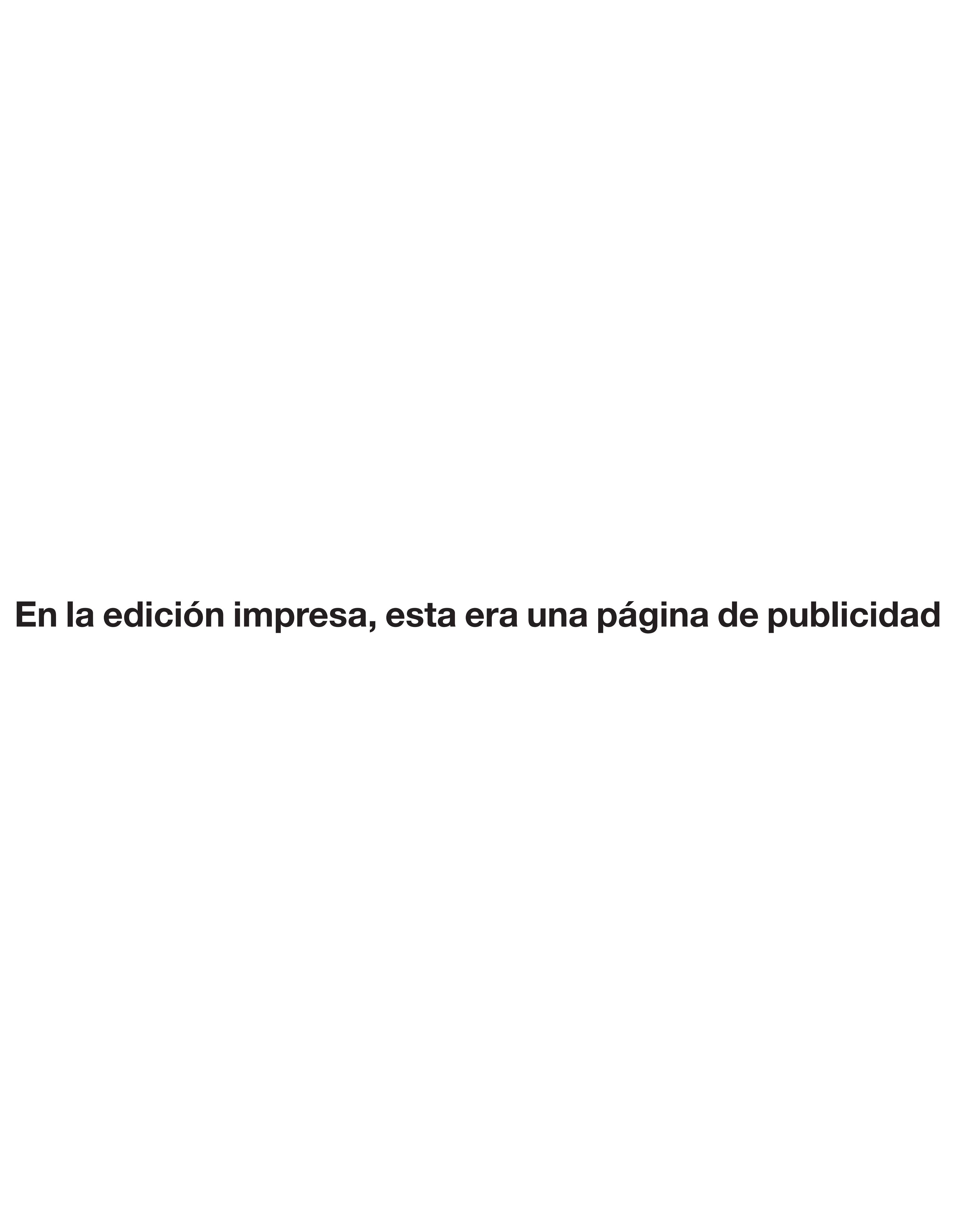
→ **MultiTap**
29,99 €

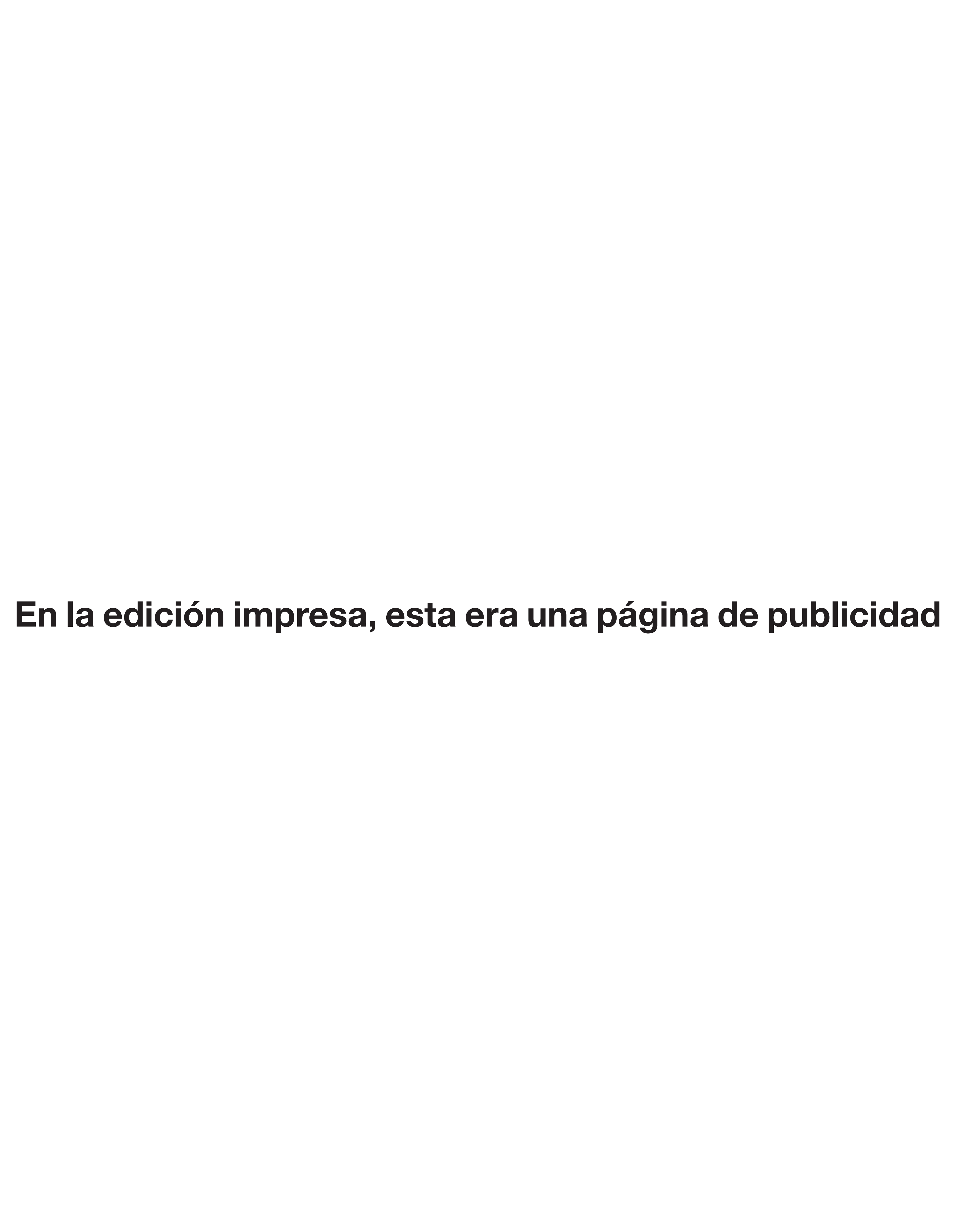
→ **PES 5**
62,95 €

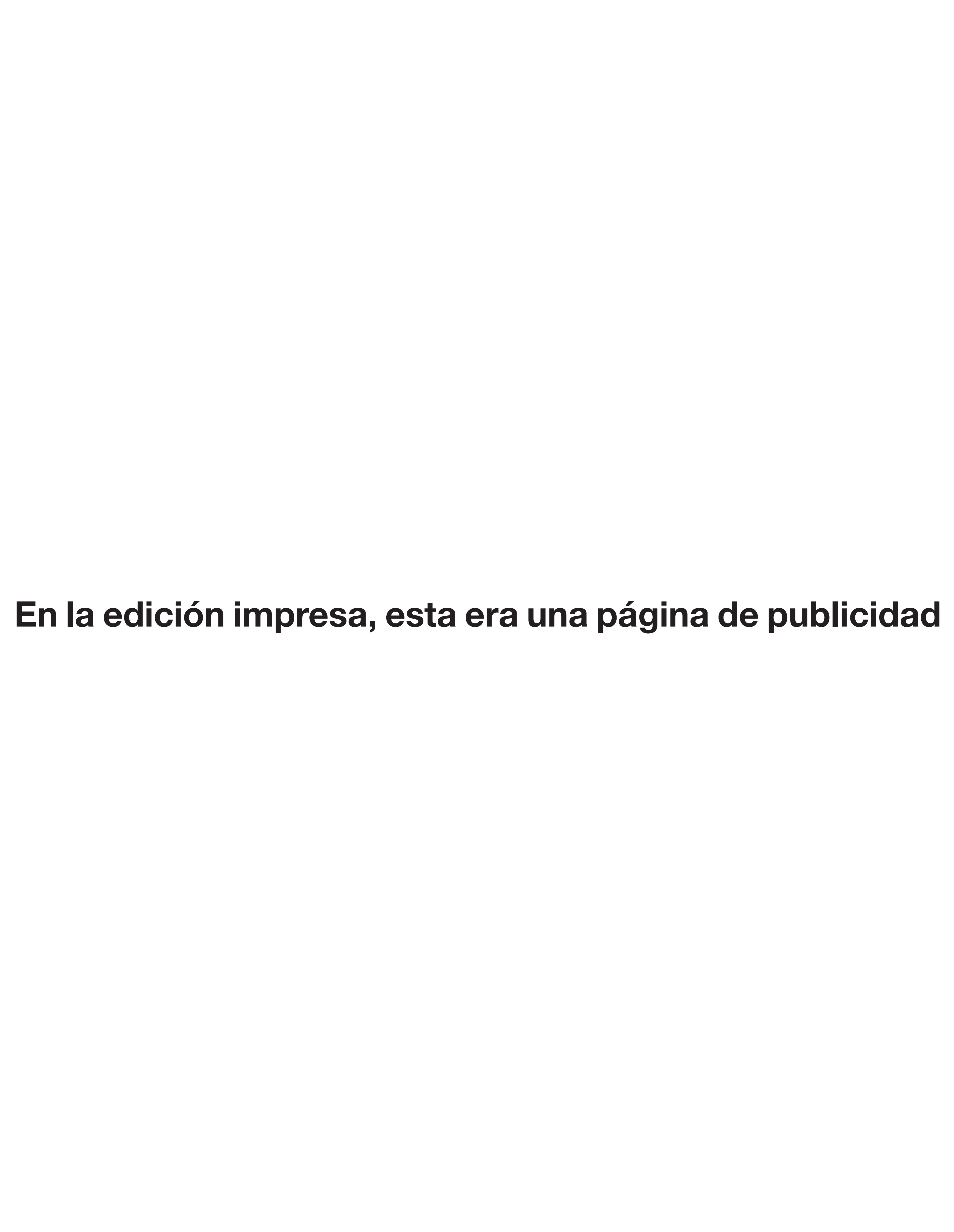
→ **Mashed XXL**
24,95 €



Un *PES5* a 8 jugadores también puede ser una auténtica fiesta. Pero sin picarse, ¿eh?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡¡SORTEAMOS MÁS LOS MEJORES REGALOS

Atentos, que las Navidades están a la vuelta de la esquina y hay que empezar a prepararse. ¿Qué regalos quieres hacer? ¿Cuáles vas a pedir? En este Bazar puedes encontrar algunas ideas sobre el tema, pero lo mejor es que puedes ganar todo lo que en él aparece. Juegos, periféricos, figuras, camisetas... Sorteamos más de 400 productos y algunos de ellos no se pueden comprar en las tiendas.

CONSOLA PSP

Precio **249,99 €**
Compañía **Sony**

REGALAMOS 1

Es tu oportunidad para hacerte gratis con la mejor portátil que existe. Una maravilla de consola que tiene juegos alucinantes y que además es un reproductor de MP3, un visor de fotos, un vídeo portátil...

PLAYSTATION 2 SLIM

Precio **149,99 €**
Compañía **Sony**

Seguro que ya tienes una PS2, pero también estamos seguros de que no te importaría tener otra, de las nuevas, de las finitas. Te la podrás llevar de vacaciones, conectarte a Internet, ver pelis...

REGALAMOS 1



PLAY GEAR AMP

Precio **59,99 €**
Compañía **Logitech**

PLAY GEAR POCKET

Precio **19,99 €**
Compañía **Logitech**

PLAYGEAR STREET

Precio **29,95 €**
Compañía **Logitech**

PLAYGEAR MOD Y SHARE

Precio **19,99 € y 9,99 €**
Compañía **Logitech**

Un pack imprescindible de la gama PlayGear para los propietarios de una PSP. Incluye una carcasa rígida personalizable (Pocket), unos altavoces (Amp), unos auriculares (Mod), un desdoblador de audio (Share) y una bolsa (Street) para llevártela colgada.

REGALAMOS 2

RIDGE RACER

Precio **49,99 €**
Compañía **Sony**

CAMISETA, GORRA, LLAVERO

Precio **No está a la venta**
Compañía **Sony**

Uno de los mejores juegos del lanzamiento de PSP y todo un clásico en las consolas de Sony. Y además, de regalo una gorra, un llavero PSP y una camiseta exclusiva del juego.

REGALAMOS 3

AREA 51

Precio **59,95 €**
Compañía **VirginPlay**

REGALAMOS 5

Un gran juego de acción de primera persona que nos mete en una base militar tomada por alienígenas. Tan divertido como espectacular.

RESIDENT EVIL 4

Precio **59,95 €**
Compañía **EA (Capcom)**

LLAVERO, PULSERA

Precio **No está a la venta**
Compañía **Capcom**

El mejor juego de terror de la historia. Y acompañado de exclusivos regalos: un llavero y unas pulseras muy de moda.

REGALAMOS 5

DE 500 PRODUCTOS!!!

PARA ESTA NAVIDAD

FIFA 2006

Precio **44,95 €**
Compañía **EA Games**

CAMISETA FIRMADA RONALDINHO

Precio **No está a la venta**
Compañía **Nike**

Si te gusta el fútbol, aquí tienes el juego definitivo por sus ligas y competiciones, clubes y jugadores reales, opciones de mánager. Y un afortunado se llevará ¡¡una camiseta firmada por Ronaldinho!!



MANDO VIRTUAL DE FÚTBOL

Precio **69,99 €**
Compañía **PlayXone**

Para hacer deporte al tiempo que disfrutas de un juego de fútbol en tu consola. Que sí, que todos los controles se manejan con el cuerpo y te aseguramos que cansa...

REGALAMOS 10

VOLANTE FERRARI GT 2 EN 1

Precio **89,90 €**
Compañía **Herederos de Nostromo**

Un volante de gran calidad, con la licencia Ferrari, recubrimiento de goma, palanca de cambio, pedales y además, compatible con PS2 y PC. Un estupendo volante para los ases de la velocidad.



MANDO DVD

Precio **14,99 €**
Compañía **Logic 3**

Disfruta en PS2 de tus películas en DVD preferidas sin moverte del sofá gracias a este mando a distancia, gentileza de Herederos de Nostromo. Tiene todas las funciones necesarias para disfrutar del cine en casa.





DBZ BUDOKAI TENKAICHI

Precio **64,95 €**
Compañía **Atari (Bandai)**

El mejor juego basado en el universo de "Bola de Dragón". Fliparás volando por los escenarios y manejando a Goku y sus colegas.

PSP CARRY CASE

Precio **19,95 €**
Compañía **Joytech**

Una bolsa semirígida para transportar tu PSP que además incluye una red para transportar UMD.



BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

Precio **59,95 €**
Compañía **EA GAmes**

LLAVERO, TAZA

Precio **No está a la venta**
Compañía **EA Games**

¿Te gustan los juegos de acción táctica? Pues con éste vas a flipar: un montón de unidades para elegir, todo tipo de vehículos, competiciones Online hasta para 24 jugadores...





L.A. RUSH

Precio **49,95 €**
Compañía **VirginPlay**

REGALAMOS 5

Estupenda mezcla de tuning y velocidad con la que podrás demostrar tu habilidad sorteando el tráfico y "maqueando" tu auto.

CONFLICT GLOBAL STORM

Precio **59,95 €**
Compañía **Proein (Eidos)**

REGALAMOS 5

Acción táctica a los mandos de un cuerpo de élite encargado de acabar con el terrorismo global. ¿Te atreves con su modo Online?

ASIENTO-VOLANTE RACE PAC

Precio **129,99 €**
Compañía **Nobilis (Gamester)**

Siéntete como un auténtico piloto a los mandos de este espectacular asiento-volante. Y no te asustes por su tamaño, que se cierra como una maleta...

REGALAMOS 1

TOTAL OVERDOSE

Precio **59,95 €**
Compañía **Proein (Eidos)**

CAMISETA

Precio **No está a la venta**
Compañía **Proein (Eidos)**

Acción salvaje y desenfrenada en una divertida recreación de México. Si te va la acción, síguele la pista.



STEREO STATION PSP

Precio **49,99 €**
Compañía **VirginPlay**

Un estupendo equipo de sonido estéreo para que puedas escuchar a lo grande tus películas sin tener que sujetar la consola en la mano.



PSP2TV

Precio **145 €**
Cía: **Bahía Systems**

Con este innovador periférico podrás conectar tu PSP a cualquier televisor, e incluso jugar con un mando Dual Shock. Incluye funda de piel y 3 frontales intercambiables...



PACK DE LUXE GAMEWARE

Precio **29,95 €**
Compañía **Gameware**

Un pack para PSP que lleva una amplia bolsa, un protector de pantalla y un paño para limpiarla. Además, incluye un cable USB de carga y de datos y un estuche para 3 UMD y 3 Memory Stick Duo.



LAS CRÓNICAS DE NARNIA

Precio **59,95 €**
Compañía **Buena Vista Games**

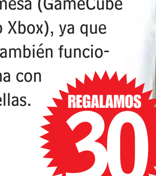
REGALAMOS 5

El juego basado en una de las películas más prometedoras de estas navidades. ¡No os podéis perder esta aventura llena de magia!

PAD SPLINTER CELL

Precio **39,95 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Un mando de calidad que es ideal si tienes, además de PS2, otra consola de sobremesa (GameCube o Xbox), ya que también funciona con ellas.





SOUNDSTATION 2

Precio **49,99 €**
Compañía **Herederos de Nostromo**

Si no te basta con subir el volumen de la televisión y quieres "atronar" a los vecinos con un sonido de calidad, aquí te presentamos este alucinante equipo de sonido estéreo especialmente pensado para PS2. ¡Tus juegos nunca han sonado tan bien!

REGALAMOS 10

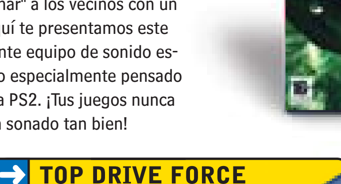


MATRIX PATH OF NEO

Precio **59,95 €**
Compañía **Atari**

REGALAMOS 5

Vive toda la emoción de la trilogía "Matrix" en el único juego que te permite manejar a Neo. Sin duda, uno de los bombazos de fin de año.



TOP DRIVE FORCE

Precio **59,90 €**
Cía. **H. de Nostromo**

La prestigiosa firma Logic 3 nos trae un volante con unas prestaciones excelentes. Seguro que los fans de la velocidad sabréis apreciar sus virtudes.

REGALAMOS 10



JAK X

Precio **59,95 €**
Compañía **Sony**



MONOPATÍN, SUDADERA

Precio **No está a la venta**
Compañía **Sony**

Siente la velocidad de la mano de Jak con su novedoso juego de carreras. ¡Y llévate además un excelente monopatín y una sudadera a juego!

REGALAMOS 3

PISTOLA RGT:G1

Precio **54,90 €**
Compañía **H de Nostromo**



No os dejéis engañar por su aspecto. Estamos ante una pistola que ofrece la máxima fiabilidad. ¡Funciona en todos los tipos de televisor!

SPEEDRACER RF ALONSO

Precio **59,95 €**
Compañía **Ardistel**

El campeón español Fernando Alonso es la imagen de este excepcional volante con el que podrás emular sus "heroícas" carreras a tus anchas, ya que es inalámbrico (un alcance de 10 metros).

REGALAMOS 4





HARRY POTTER Y EL CALIZ DE FUEGO

Precio **59,95 €**
Compañía **EA Games**

REGALAMOS 5

El juego basado en la cuarta aventura del joven mago Harry Potter será otra de las aventuras de estas navidades. ¿Te lo vas a perder?



MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Precio **59,95 €**
Compañía **Midway**

REGALAMOS 5

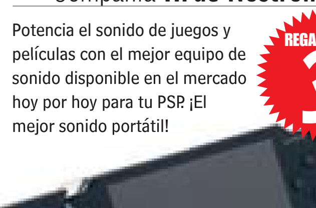
Una inolvidable aventura de acción que se inspira en el universo de la mítica saga de lucha *Mortal Kombat*. ¡Y con "fatalities" y todo!



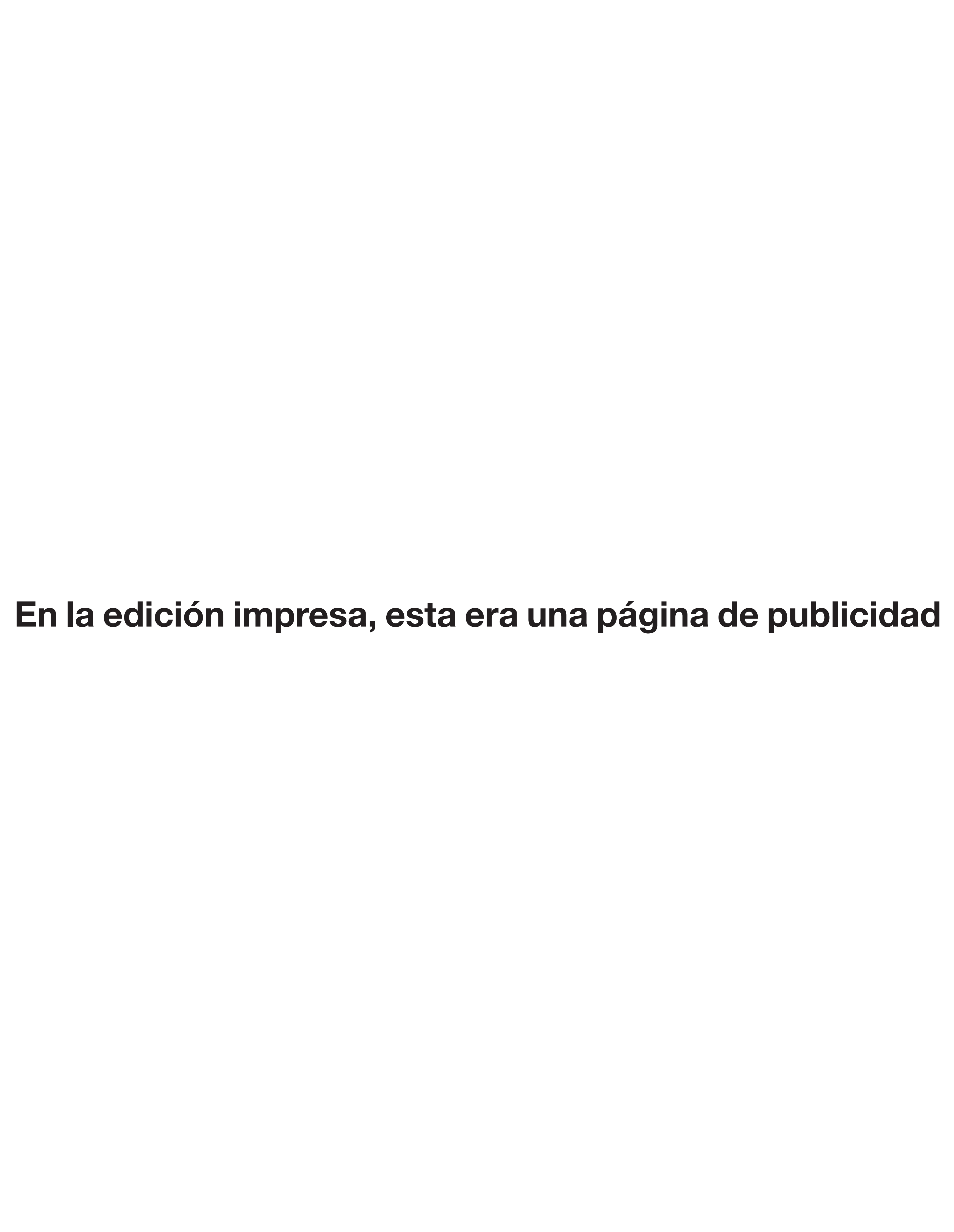
PSP SOUND SYSTEM

Precio **79,95 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Potencia el sonido de juegos y películas con el mejor equipo de sonido disponible en el mercado hoy por hoy para tu PSP. ¡El mejor sonido portátil!






En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Y también...

Cristal pad
Precio **19,95 €**
Compañía **Ardistel**

Un pad trasparente que luce al vibrar. Regalamos uno normal y otro inalámbrico.



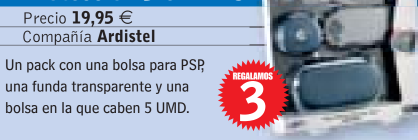
Memory Card 32 MB
Precio **39,99 €**
Compañía **Ardistel**

Si no te basta con los 8 megas de las Memory Card "normales", aquí tienes 32 en una tarjeta 100% fiable.



Protección 3 en 1 PSP
Precio **19,95 €**
Compañía **Ardistel**

Un pack con una bolsa para PSP, una funda transparente y una bolsa en la que caben 5 UMD.



Multi-Link 2
Precio **19,90 €**
Cía **H. de Nostromo**

Un excelente multitap que además es compatible con el modelo "slim" de PS2.



PS2 XS Wireless Controller
Precio **24,99 €**
Compañía **Joytech**

Un pad inalámbrico con pilas incluidas con el que jugarás sin que los cables te molesten.



360 Modena Racing
Precio **39,90 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Ofrece buenos materiales, vibración y un gran acabado. Sin duda, un volante bastante recomendable.



Packs PSP UMD Protection
Precio **15,95 €**
Compañía **Virgin Play**

Protectores de pantalla para PSP y unas bonitas fundas para UMD.



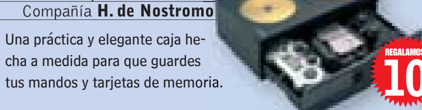
Bart Simpson Game Pad
Precio **17,90 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Un pad muy cómodo y resistente, decorado con la imagen de Bart Simpson.



Game Station 2
Precio **19,90 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Una práctica y elegante caja hecha a medida para que guardes tus mandos y tarjetas de memoria.



Lara Croft Game Pad
Precio **24,90 €**
Compañía **H. de Nostromo**

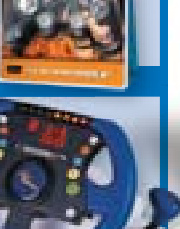
Un pad de control en edición limitada que está dedicado a nuestra heroína favorita: la inigualable Lara Croft.

REGALAMOS 30

Volante Williams

Precio **79,99 €**
Compañía **Joytech**

Un gran volante, que gracias al Force Feedback te ofrecerá sensaciones muy realistas.



PRINCE OF PERSIA. DOS CORONAS
Precio **59,95 €**
Compañía **UbiSoft**

REGALAMOS 5

Vuelve el príncipe en su aventura más esperada. Acción y espectáculo a raudales en uno de los mejores juegos de estas navidades.

SHADOW THE HEDGEHOD

Precio **59,95 €**
Compañía **Sega**

REGALAMOS 5

El "alter ego" del puercoespín más famoso de los videojuegos aterriza en PS2 con una aventura llena de acción. Otro juegazo, ¿no?

GENJI
Precio **59,95 €**
Compañía **Sony**

CAMISETAS Y LIBRO
Precio **No está a la venta**
Compañía **Sony**

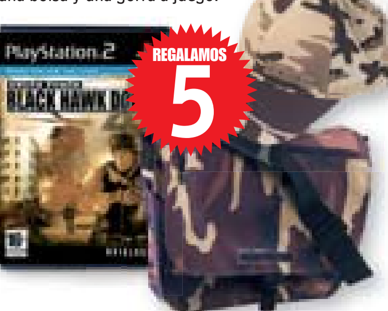
Genji es una bella aventura en el Japón medieval. Y además, regalamos camisetas del juego y libros de ilustraciones.



BLACK HAWK DOWN
Precio **59,95 €**
Compañía **Novalogic**

BOLSA, GORRA
Precio **No está a la venta**
Compañía **Novalogic**

Si te gustan los juegos bélicos, éste es tu regalo. Un pack compuesto por el más que notable *Black Hawk Down* y, para hacerlo más realista, una bolsa y una gorra a juego.



MANILLAR SPEEDRACER
Precio **59,95 €**
Compañía **Ardistel**

Aquí tenéis el volante-manillar oficial de *Moto GP*. Por su formato y las sensaciones que produce os sentiréis como en una moto real.



KING KONG
Precio **59,95 €**
Compañía **Ubisoft**

PELUCHE KING KONG
Precio **No está a la venta**
Compañía **Ubisoft**

La esperada película de Peter Jackson ya tiene un juego a su medida... y nosotros lo completamos con un peluche de King Kong. ¡Brutal!



MANDO VIRTUAL LUCHA
Precio **69 €**
Compañía **PlayXone**

Una alfombra de lucha con sensores en las muñecas para que pelees en los juegos de lucha.



HULK PAD
Precio **29,95 €**
Compañía **H. de Nostromo**

Uno de los mejores pads por la calidad de sus materiales y lo cómodo que resulta. Además, luce un diseño inspirado en el Increíble Hulk.

REGALAMOS 8

TRUE CRIME NEW YORK CITY
Precio **59,95 €**
Compañía **Activision**

REGALAMOS 5

Por calidad técnica, diversión y variedad en su desarrollo, es el juego de acción que más se acerca al fenomenal *GTA San Andreas*.

SRS. STREET RACING SYNDICATE

Precio **49,95 €**
Cía: **Namco/Codemasters**

REGALAMOS 10

Disfruta de uno de los juegos de carreras urbanas y tuning más espectaculares por cortesía de Codemasters. ¡Pisa a fondo!

KUON

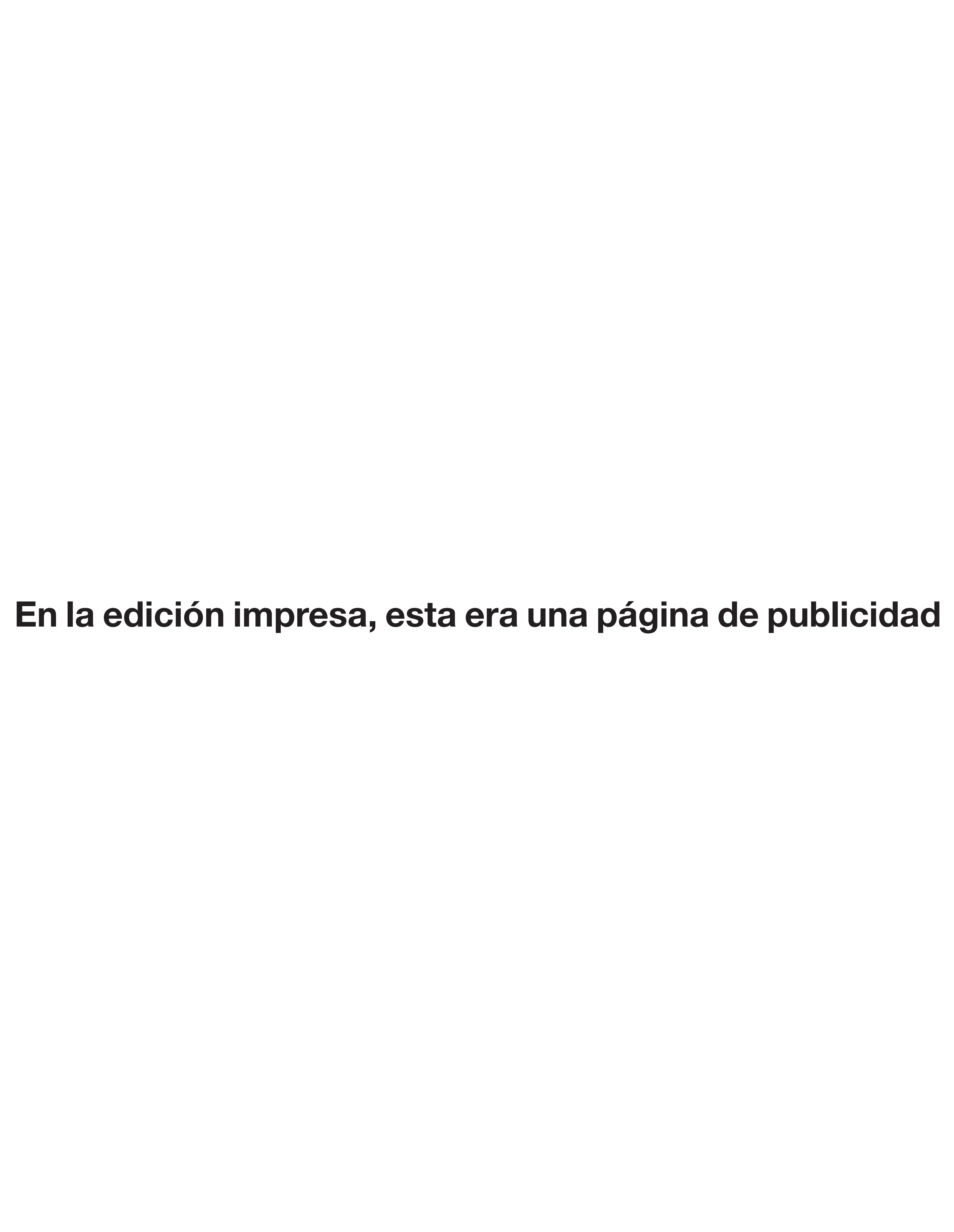

Precio **49,95 €**
Compañía **Nobilis**

Una aventura de terror ambientada en el Japón medieval que sabe explotar perfectamente los mejores tópicos del género.

TOP SPIN


Precio **29,95 €**
Compañía **2K Sports**

Uno de los mejores juegos de tenis que puedes encontrar para PS2. Es genial tanto en su apartado técnico como a la hora de jugar.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

30 LOTES A GANAR

Hemos agrupado los más de 500 regalos en un total de 30 lotes que incluyen distintos premios. ¡Participa en el sorteo y llévate uno de ellos!

➜ PRIMER PREMIO
1 Area 51
1 Asiento Volante Race Pac.
1 Battlefield 2 Modern Combat +Taza + Llavero.
1 Shadow the Hedgehog.
1 Consola PlayStation 2 Slim.
1 Consola portátil PSP.
1 Dragon Ball Z Tenkaichi.
1 EyeToy Play 3 + llaveros.
1 FIFA 06 + Camiseta firmada.
1 GameStation 2
1 Genji + 2 camisetas + Libro de Imágenes Genji.
1 Gun + vaso + camiseta.
1 Harry Potter y el Cáliz de Fuego.
1 Hulk Starter Kit PS2
1 Jak X + Monopatín + Sudadera.
1 King Kong + Peluche.
1 Kuon.
1 L.A. Rush.
1 Los Sims 2 + cámara + reloj.
1 Las Crónicas de Narnia.
1 Cristal Pad Radio Frecuencia.
1 Mando a distancia DVD Logic 3.
1 Memory Card 32MG PS2.
1 Mortal Kombat Shaolin Monks.
1 Multi-Link 2.
1 NBA 2K6.
1 Need For Speed Most Wanted PSP + coche
1 Matrix: Path of Neo.
1 Pistola RGT G1.
1 Prince of Persia. Las Dos Coronas.
1 Pro Evolution Soccer + llavero.
1 PS2 Mando Virtual de fútbol.
1 PS2 Mando Virtual de lucha.
1 PSP2TV.
1 Resident Evil 4 + Llavero + Pulsera.
1 Ridge Racer + Camiseta + Llavero PSP + Gorra PSP.
1 SoundStation 2 Logic 3.
1 SpyToy + Colgante Spy Toy.
1 Stereo Station PSP.
1 Street Racing Syndicate.
1 Tony Hawk's American Wasteland.
1 Top Spin.
1 Total Overdose + Camiseta.
1 True Crime New York.
1 Ultimate Spider-Man.
1 Splinter Cell Gamepad.
1 Lara Croft Gamepad.

➜ 1 LOTE A
1 Bart Simpson Gamepad.
1 Battlefield 2 Modern Combat +Taza + Llavero.
1 Call of Duty BRO + Camiseta.
1 Shadow the Hedgehog.
1 FIFA 06.
1 GameStation 2 .
1 Gun + vasos de chupitos + camiseta.
1 Hulk gamepad.
1 Las Crónicas de Narnia.
1 King Kong + Peluche.
1 Kuon.
1 L.A. Rush.
1 Lara Croft Gamepad.
1 Mando Cristal Pad.
1 Mando a distancia DVD.
1 Memory Card 32MG PS2.
1 Multi-Link 2.
1 Need For Speed Most Wanted PSP + coches.
1 Pack protección 3 en 1 para PSP.
1 Matrix: Path of Neo.
1 Prince of Persia. Las Dos Coronas.
1 Pro Evolution Soccer + llavero.
1 PS2 Mando Virtual de lucha.
1 PSP Carry Case.
1 Resident Evil 4 + Llavero + Pulsera.
1 Splinter Cell Gamepad.
1 Stereo Station PSP.
1 Volante Ferrari 360 Modena R.

➜ 2 LOTES B
1 Area 51.
1 Conflict Global Storm.
1 Dragon Ball Z Tenkaichi.
1 EyeToy Play 3 + llavero.
1 Genji + 2 Camisetas + Libro de imágenes Genji
1 Harry Potter y el Cáliz de Fuego.
1 Hulk gamepad
1 Jak X + Monopatín + Sudadera.
1 Lara Croft Gamepad.
1 Mando a distancia DVD Logic 3.
1 Manillar Speed Racer Moto GP.
1 Mortal Kombat Shaolin Monks.
1 NBA 2K6.
1 Need For Speed Most Wanted PS2 + coche.
1 Pistola RGT G1.
1 PS2 Mando Virtual de fútbol.
1 PS2 Volante Williams.
1 SoundStation 2 Logic 3.
1 Splinter Cell Gamepad.
1 Street Racing Syndicate.
1 True Crime New York.
1 Volante Ferrari GT.

➜ 3 LOTES C
1 Bart Simpson Gamepad.
1 Battlefield 2 Modern Combat +Taza + Llavero.
1 Shadow the Hedgehog.
1 GameStation 2.
1 Gun + Vaso + Camiseta.
1 Hulk Starter Kit PS2.
1 Kuon.
1 Las Crónicas de Narnia.
1 Lara Croft Gamepad.
1 Multi-Link 2.
1 pack De Luxe GAMEware.
1 Pro Evolution Soccer + llavero.
1 PS2 Mando Virtual de lucha.
1 Resident Evil 4 + llavero + pulsera
1 Splinter Cell Gamepad.
1 Volante Top Drive Force PS2.

➜ 2 LOTES D
1 Area 51.
1 Dragon Ball Z Tenkaichi.
1 Harry Potter y el Cáliz de Fuego.
1 Mortal Kombat Shaolin Monks.
1 NBA 2K6.
1 Pack protección 3 en 1 para PSP.
1 packs compuestos por: PlayGear Pocket, Street, Mod, Amp y Share.
1 Ridge Racer + Camisetas + Llavero PSP + Gorra PSP.
1 True Crime New York.
1 Lara Croft Gamepad.
1 Splinter Cell Gamepad.
1 PS2 Mando Virtual de lucha.
1 Volante Speed Racer Fernando Alonso Radiofrecuencia.
1 FIFA 06.

➜ 3 LOTES E
1 Bart Simpson Gamepad.
1 FIFA 06.
1 GameStation 2.
1 Hulk Starter Kit PS2.
1 King Kong + Peluche.
1 Lara Croft Gamepad.
1 Mando a distancia DVD.
1 Need For Speed Most Wanted PS2 + coche.
1 pack De Luxe GAMEware.
1 pack UMD Protector + Screen Protector.
1 Prince of Persia. Las Dos Coronas
1 PS2 Mando Virtual de fútbol.
1 PS2 XS Wíreless Controller.
1 SoundStation 2 Logic 3.
1 Spider-Man Starter Kit PS2.
1 Splinter Cell Gamepad .
1 Street Racing Syndicate.
1 Volante Top Drive Force PS2.

➜ 3 LOTES F
1 Delta Force Black Hawk Down + gorra + bolsa
1 FIFA 06
1 Need For Speed Most Wanted PSP + coches.
1 Path of Neo.
1 Bart Simpson Gamepad.
1 Mando a distancia DVD.
1 PSP Sound System.
1 Lara Croft Gamepad.
1 Splinter Cell Gamepad.
1 Hulk pad.
1 PS2 Mando Virtual de lucha.

➜ 4 LOTES G
1 Call of Duty BRO + camiseta.
1 Los Sims 2 + cámara + reloj.
1 pack De Luxe GAMEware.
1 PS2 Mando Virtual de fútbol.
1 Top Spin.
1 Volante Ferrari 360 Modena R.
1 Lara Croft Gamepad.
1 Splinter Cell Gamepad.

➜ 4 LOTES H
1 PSP Carry Case.
1 SoundStation 2 Logic 3.
1 Street Racing Syndicate.
1 Tony Hawk's American Wasteland.
1 Total Overdose + Camiseta.
1 Lara Croft Gamepad.
1 Splinter Cell Gamepad.
1 PS2 Mando Virtual de lucha.
1 Volante Top Drive Force PS2.

➜ 2 LOTES I
1 Delta Force Black Hawk Down + gorra + bolsa.
1 GameStation 2.
1 Hulk gamepad.
1 Kuon.
1 packs UMD Protector + Screen Protector.
1 Volante Speed Racer Fernando Alonso.
1 Ultimate Spider-Man.
1 Lara Croft Gamepad.
1 Splinter Cell Gamepad.

➜ 2 LOTES J
1 Ultimate Spider-Man.
1 Volante Ferrari GT.
1 Lara Croft Gamepad.
1 Splinter Cell Gamepad
1 Spider-Man Starter Kit PS2.
1 PS2 Mando Virtual de lucha.
1 Hulk Starter Kit PS2.

➜ 3 LOTES K
1 Lara Croft Gamepad.
1 Splinter Cell Gamepad.
1 Kuon.
1 L.A. Rush.
1 Conflict Global Storm.

PARTICIPA CON TU MÓVIL

Bases

1.- Podrán participar en este concurso todos los lectores de Play2Manía que envíen un mensaje de texto al número 5354 con la palabra clave: "bazarplay".
• Coste máximo del mensaje 0,90 € + IVA.
• Válido para Movistar, Vodafone y Amena.

2.- De entre los mensajes recibidos, 30 serán los premiados y recibirán uno de los lotes en riguroso orden.

3.- Plazos de participación: del 16 de noviembre de 2005 al 16 de diciembre de 2005.

4.- Los premios no serán en ningún caso canjeables por dinero.

5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.

6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.

7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto en última instancia por los organizadores del concurso: Play2Manía y sus patrocinadores.

8.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.

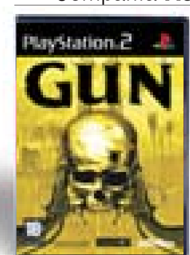
T. HAWK´S A. WASTELAND
Precio **59,95 €**
Compañía **Activision**

REGALAMOS 5

Regalamos 5 juegos de la última entrega del mejor juego de skate. Esta vez ofrece un desarrollo más abierto.

GUN
Precio **59,95 €**
Compañía **Activision**

VASOS DE CHUPITO, CAMISETA
Precio **No está a la venta**
Compañía **Activision**



Una genial aventura en el Oeste, que te invitará a vivir todos los tópicos de las películas de vaqueros. Muy divertido...

REGALAMOS 5

KIT HULK Y SPIDER-MAN
Precio **29,95 €**
Compañía **Herederos de Nostromo**

Packs personalizados de Spider-Man y Hulk que incluyen mando analógico, mando a distancia, cable alargador y bolsa porta CD.

REGALAMOS 14

PRO EVO. SOCCER 5
Precio **63,95 €**
Compañía **Konami**

REGALAMOS 5

Un simulador de fútbol de bandera... y con llaverito de regalo.



EYETOY PLAY
Precio **39,99 €**
Compañía **Sony**

REGALAMOS 3

Divertidísimo juego de minijuegos. Con otro llaverito de regalo.



NBA 2K6
Precio **59,99 €**
Compañía **Take 2**

REGALAMOS 5

El mejor juego de basket del momento: ideal para deportistas con ganas de emociones fuertes.

NFS MOST WANTED
Precio **63,95 €**
Compañía **EA Games**

MINIATURAS COCHES
Precio **No está a la venta**
Compañía **EA Games**

Conviértete en el piloto más buscado de PS2 y PSP con este arcade con opciones de tuning.

REGALAMOS 5

REGALAMOS 5

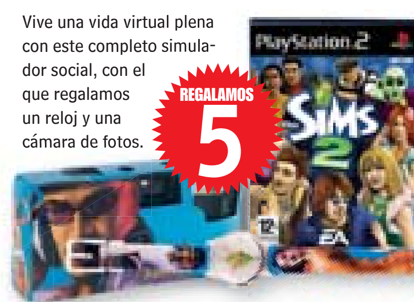
REGALAMOS 10

LOS SIMS 2
Precio **59,95 €**
Compañía **EA Games**

RELOJ, CÁMARA
Precio **No está a la venta**
Compañía **EA Games**

Vive una vida virtual plena con este completo simulador social, con el que regalamos un reloj y una cámara de fotos.

REGALAMOS 5



CALL OF DUTY. B.R.O
Precio **59,95 €**
Compañía **Activision**

CAMISETA
Precio **No está a la venta**
Compañía **Activision**

Siente en tus carnes todo el horror de la II Guerra Mundial en esta mejoradísima secuela...



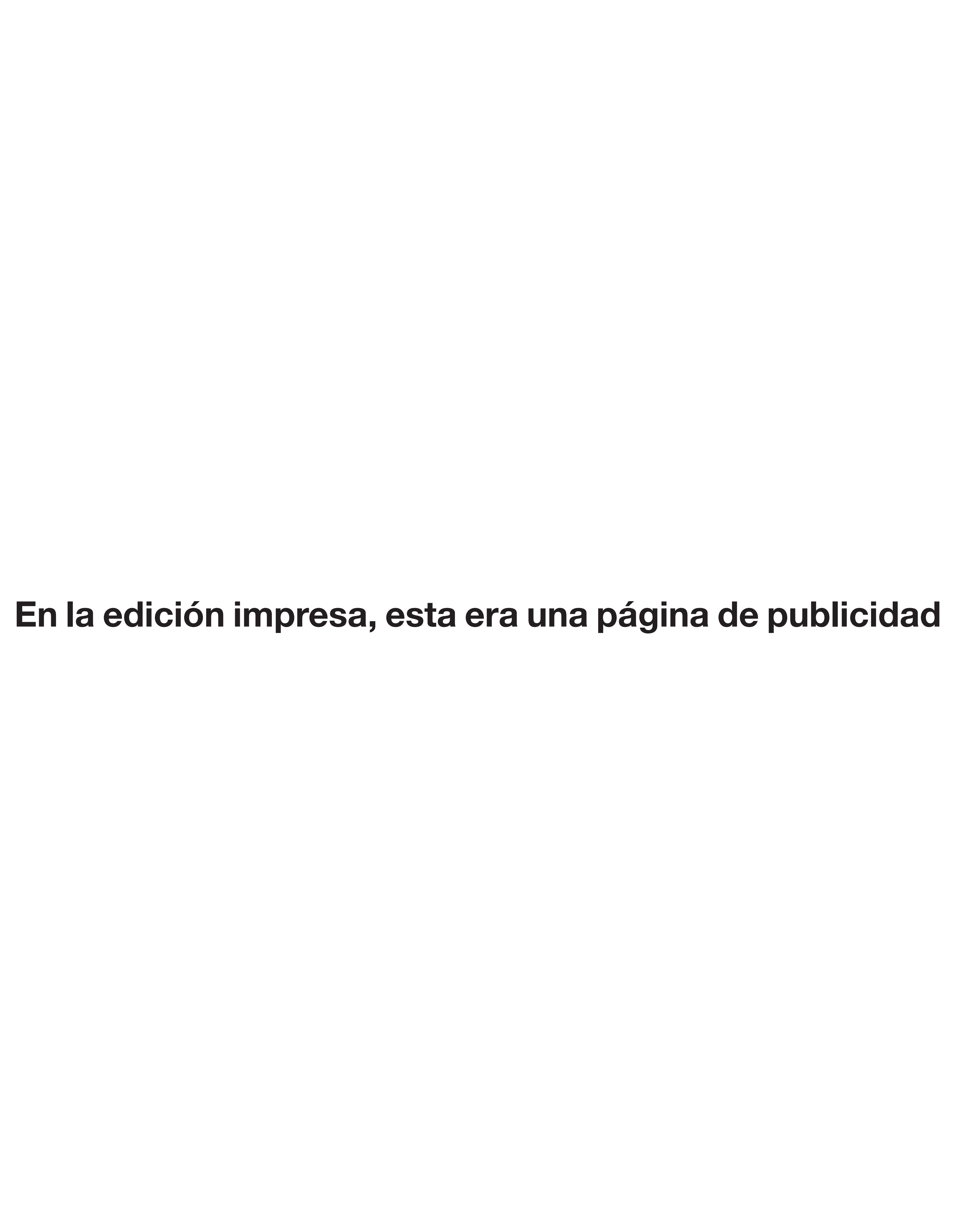
REGALAMOS 5

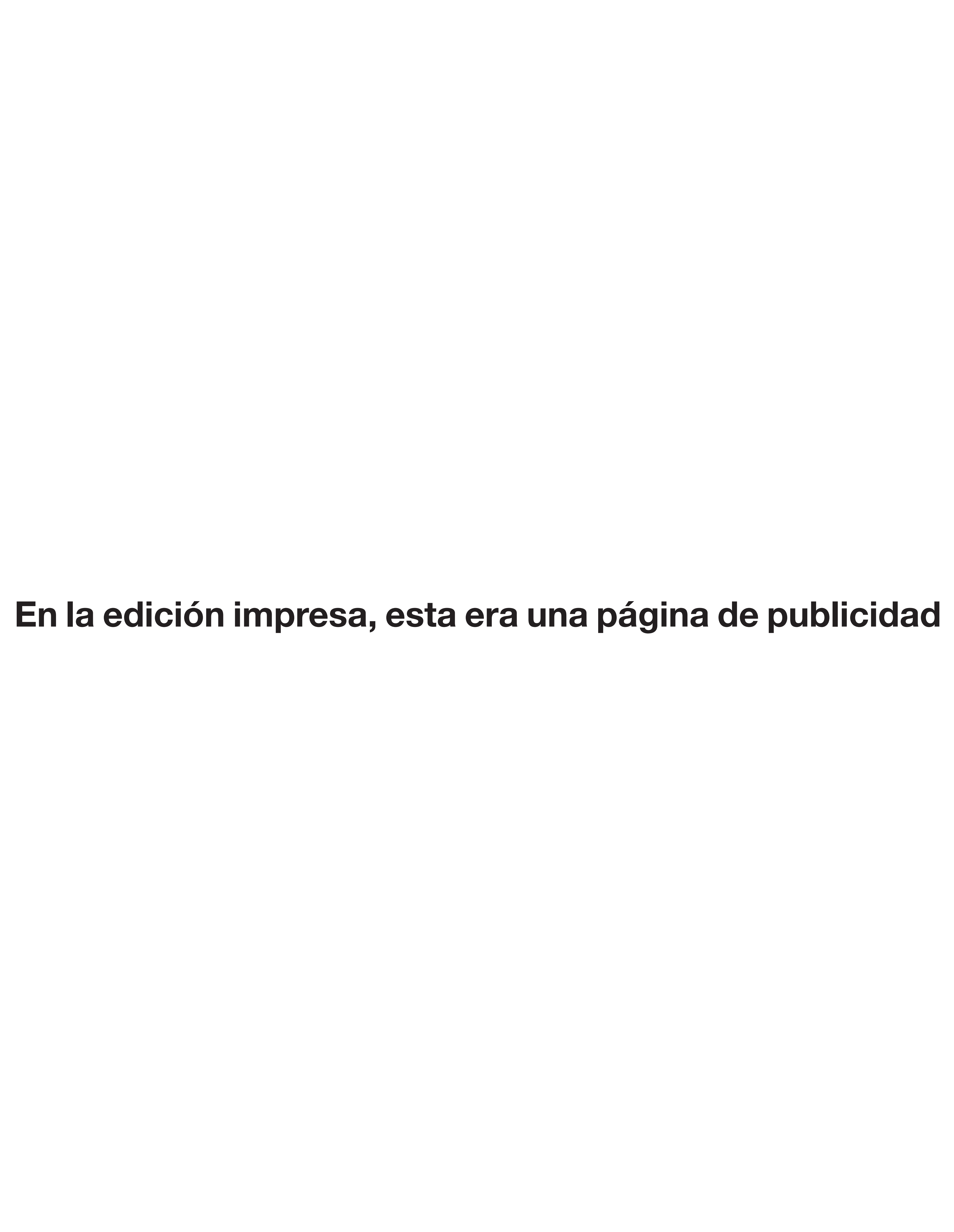


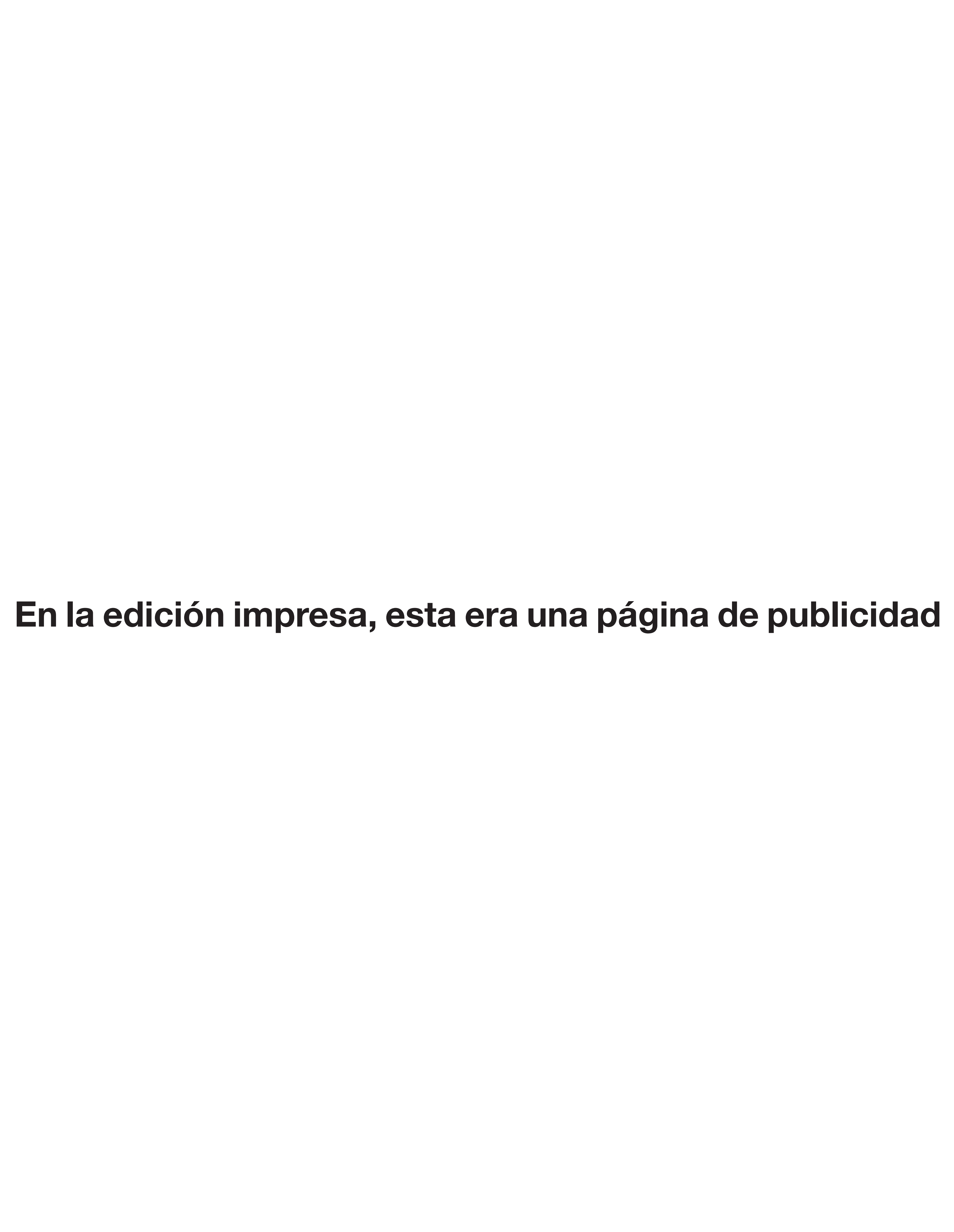
ULTIM. SPIDER-MAN
Precio **59,95 €**
Compañía **Activision**

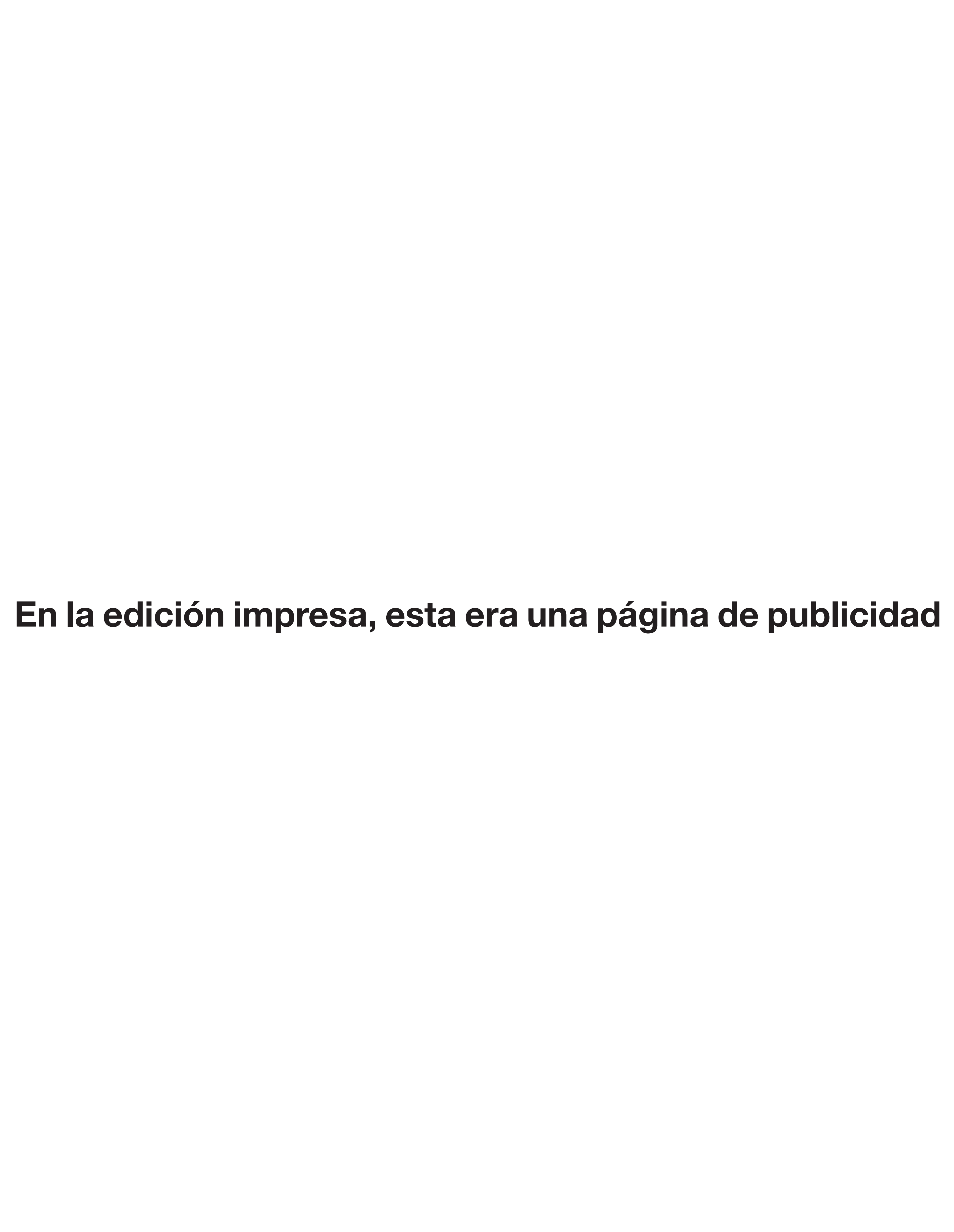
REGALAMOS 5

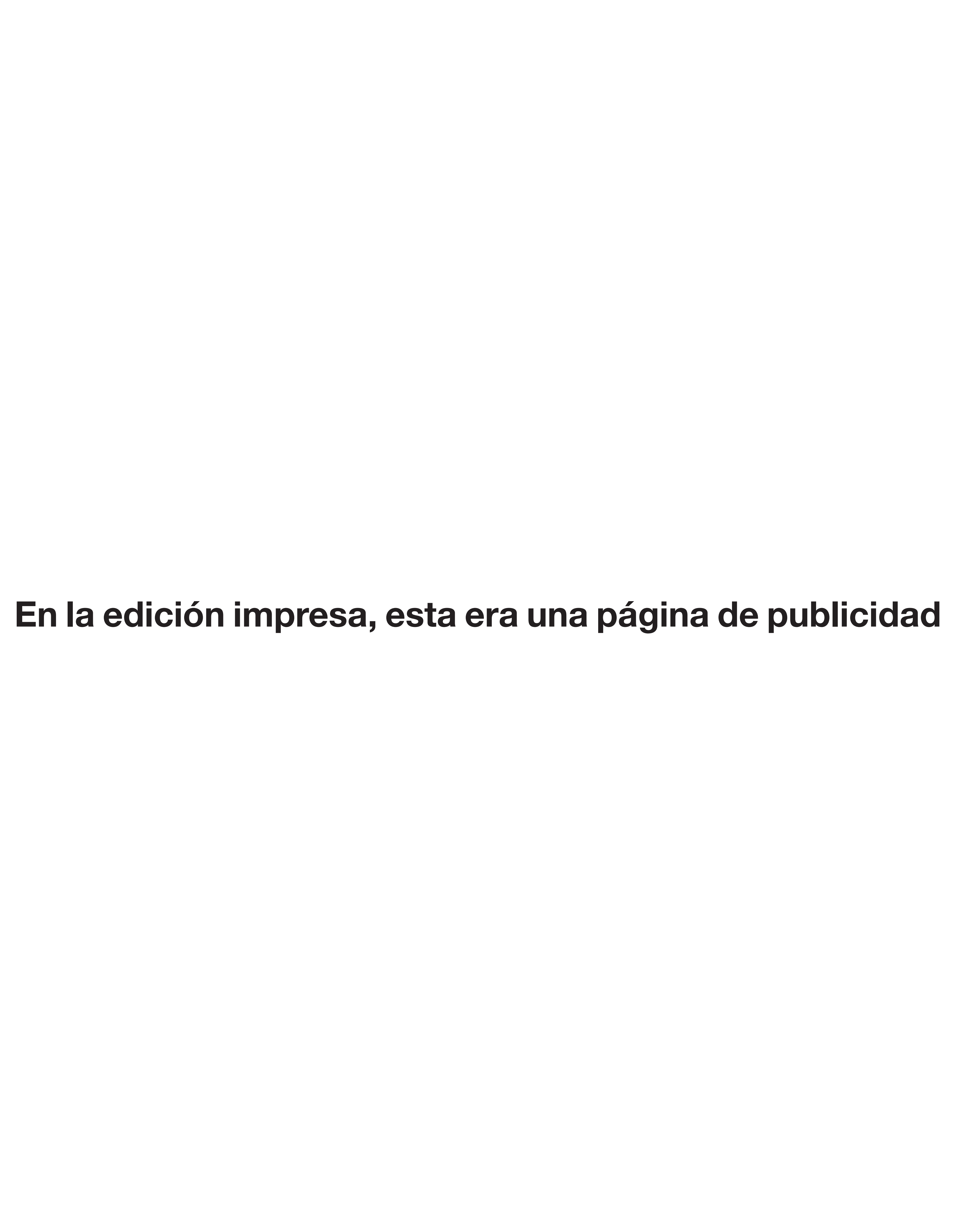
Conviértete en Spider-Man o en Veneno y disfruta de una aventura completa, larga y muy variada.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16 Compañía **Activision** | Género **Acción** | Precio **59,95 €**

Gun

Acción y venganza con sabor a "western"

Bienvenido al salvaje Oeste, forastero, un lugar donde la vida vale bien poco y en el que sólo los tipos más duros y rápidos desenfundando el revólver verán la luz del nuevo día...



Gun **ofrece dos tipos de misiones: las principales (que desarrollan la historia) y las secundarias, con las que ganamos dólares y mejoramos nuestras habilidades.**



Las misiones a superar son bastante variadas, como tender una emboscada a un tren, proteger un poblado indio o asaltar hasta conquistar un fuerte enemigo.



En la aventura también encontraremos partes de sigilo. En ellas deberemos avanzar sigilosamente para poder acabar con los enemigos por la espalda.



Las aventuras con sabor a "western" se han prodigado poco por PS2. Sólo *Red Dead Revolver* y el "bizarro" *Samurai Western* se han atrevido a mostrar lo dura que era la vida en el salvaje Oeste. Hasta que Neversoft, creadores de la serie *Tony Hawk's*, decidieron bajarse del monopatín para realizar *Gun*, un ambicioso título que pretende ofrecer una experiencia tipo *GTA*, pero ambientada en el lejano Oeste.

EL PROTAGONISTA ES COLTON WHITE, un vaquero que se gana la vida cazando en compañía de su mentor. Pero un día, a bordo de un barco de vapor, son asaltados por unos renegados que buscan una antigua cruz. Los renegados no consiguen su objetivo, pero sí eliminan a su mentor, que antes de morir le revela unas cuantas cosas sobre su pasado... Un pasado que está muy relacionado con dicha cruz y que descubriremos en la aventura mientras vengamos la muerte del hombre que se ocupó de nosotros durante todos estos años.

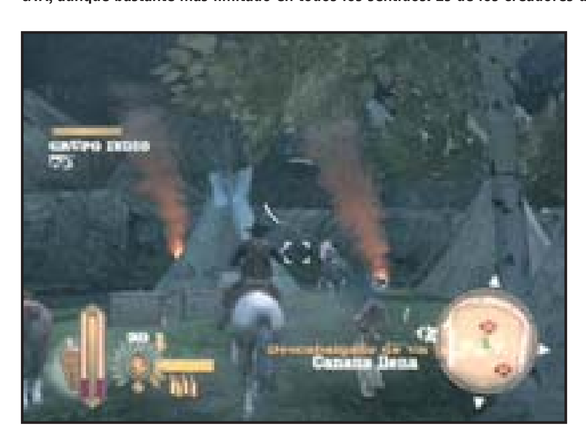
Así pues, preparaos para sumergiros en el salvaje Oeste, un mundo donde la vida vale poco y en el que sólo los tipos duros de gatillo rápido sobreviven para contarlo. La aventura tiene dos tipos de misiones: las principales, que son las que



Gun es una aventura de acción que nos trasladará al lejano Oeste, con un desarrollo abierto al estilo de *GTA*, aunque bastante más limitado en todos los sentidos. Es de los creadores de la serie *Tony Hawk's*.



La acción es la "reina" de este emocionante desarrollo: duelos bajo el sol, asaltos a trenes, proteger diligencias, acabar con forajidos... Tus armas no dejarán de "escupir" plomo en ningún momento.





tiene que ver con la historia del protagonista; y las secundarias, en las que realizaremos tareas tan variadas como mantener el orden en las ciudades, hacer de cazarrecompensas, jugar al póker, cazar, cuidar un rancho, etc.

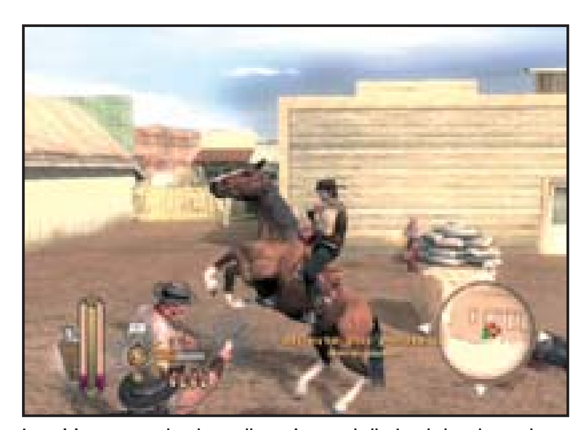
Tenemos libertad para ir a cualquier lugar y elegir la misión que queramos. Eso sí, realizar tareas secundarias es vital para poder avanzar en la historia, ya que cumpliéndolas podemos mejorar nuestras habilidades y ganar unos dólares para comprar suculentas mejoras.

PERO LO MEJOR DE TODO es que en todo momento viviremos experiencias que parecen sacadas del mejor western: duelos bajo un sol de justicia, proteger diligencias, asaltar fuertes, surcar ríos en canoa o llanuras a lomos de nuestro caballo, tratar con tribus indias... Y cómo no, la acción es la reina del desarrollo. Tendremos a nuestro alcance todo un arsenal, tanto armas cuerpo a cuerpo (cuchillos, tomahawks...) como de fuego y larga distancia (varios tipos de revólver, rifle, escopeta y arco). Y todo ello bajo un sistema de control de primera, »

Tiroteos, proteger diligencias, asaltar trenes, tratar con los indios... en Gun no hay lugar para el aburrimiento.



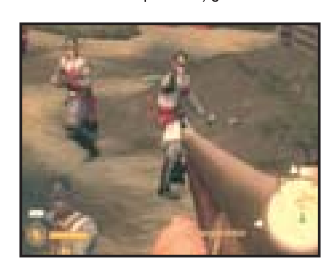
Los recursos de ataque son variados, incluyendo una especie de tiempo bala llamado "desenfundar rápido" en el que gozaremos de puntería asistida.



Las misiones se pueden desarrollar a pie o a caballo. Ir cabalgando nos da rapidez y nuevos ataques (podemos embestir). Eso sí, el caballo puede morir...

Por un puñado de... armas

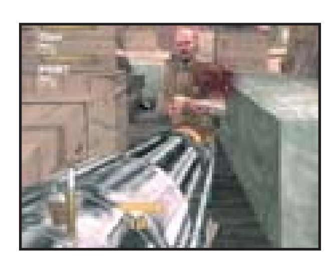
Para recorrer con garantías el mundo de *Gun* y salir vivos de los múltiples tiroteos necesitaremos un buen arsenal: a los varios tipos de revólveres, escopetas, rifles y arcos se sumarán armas más exóticas, como los primeras versiones de cañones y ametralladoras o armas cuerpo a cuerpo como cuchillos, tomahawks o sables. No está mal el repertorio, ¿verdad?



Manejaremos las primeras versiones de armas, como el rifle de precisión.



El arco es ideal para acabar con los enemigos de forma silenciosa pero letal.



También hay armas pesadas, como cañones o ametralladoras de posición.


Gráficamente el juego es bastante sólido, aunque por desgracia veremos alguna ralentización. Según la misión, cambiamos de traje automáticamente.


El protagonista es Colton White, un vaquero de incierto pasado que vive con el objetivo de vengar la muerte de su padre. Eso sí, habrá sorpresas...





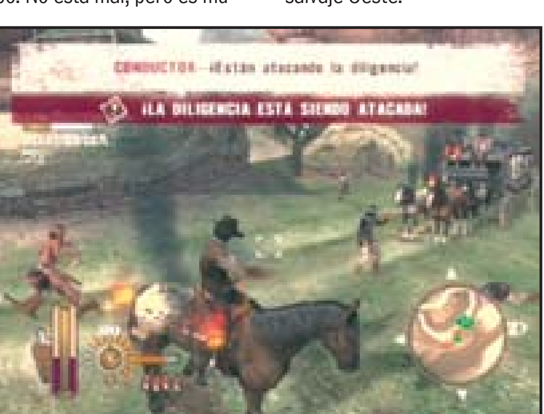
» en el que además hay una opción llamada "desenfundar rápido", que es un "tiempo bala" en primera persona y con puntería asistida que nos permitirá eliminar grupos de enemigos rápidamente.

Pero este divertido desarrollo se vendría abajo sin una buena ambientación y *Gun* tampoco falla en este sentido. Dos ciudades muy auténticas (con su "saloon", su oficina del "sheriff"...), otros tantos poblados indios, llanuras y cañones con fauna incluida... Todo está realizado con sumo cuidado. Una gran banda sonora y las voces (en inglés) de actores como Ron Perlman o Kris Kristofferson "echan el resto" para que la ambientación sea de película.

Uno de los principales aciertos de Gun es su cuidada ambientación, digna de la mejor película del género.

EL ÚNICO PROBLEMA QUE LE VEMOS a *Gun* es la duración. La historia principal se puede terminar en unas 13 horas, aunque completar el juego al 100% lleva más tiempo. No está mal, pero es mucho más corto que un *GTA*. Además, la extensión de sus "mundos" tampoco es comparable (los *GTA* son mucho más grandes). Así pues, *Gun* se parece a *GTA* en su estructura y capacidad de "inmersión", pero no en términos de extensión. Por lo demás, es un juego muy recomendable que te hará vivir como nunca la sensación de "estar metido" en el salvaje Oeste.



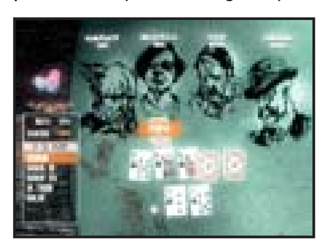


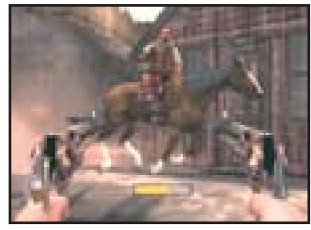
La dura vida en el Oeste

Además de ser rápidos con el revólver, para sobrevivir en el salvaje Oeste tendremos que mejorar nuestras armas y habilidades. ¿Cómo? Pues realizando un montón de misiones secundarias.


Los carteles de "se busca" nos permiten "cazar" forajidos y cobrar la recompensa.

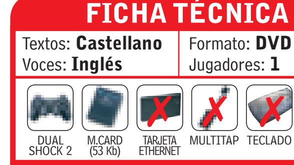

También podemos realizar labores de peón de rancho, como reunir ganado, etc.


Jugar unas "manitas" de póker en el "saloon" es otra forma de ganar dólares.


También podremos trabajar como agente de la ley, manteniendo el orden.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**



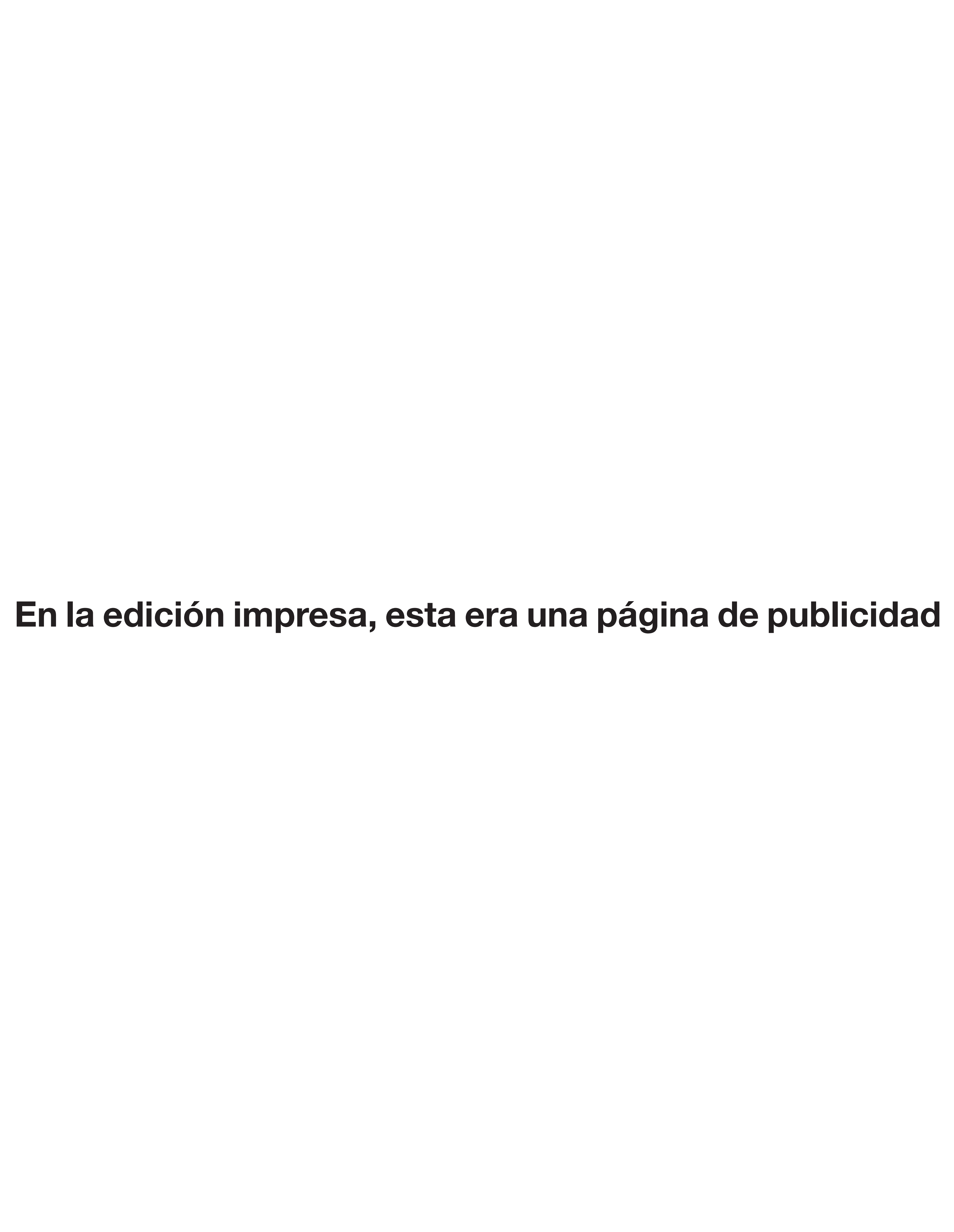
Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ Es variado, emocionante, divertido y cuenta con una ambientación bastante cuidada.

↓ No es tan largo como un *GTA* y su mundo es bastante más pequeño en comparación.

Una aventura en el lejano Oeste variada y llena de acción. Un juego altamente recomendable, aunque no tenga la grandeza de un *GTA*.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **Sony** | Género **Party Game** | Precio **39,99 €** (59,99 € + Cámara)

EyeToy Play 3

La cámara te reclama de nuevo

Sony vuelve a la carga con una nueva entrega de *EyeToy* llena de divertidos minijuegos para amenizar cualquier reunión con los amigos o, simplemente, para pasar un buen rato "delante" de la tele.

EyeToy Play supuso una revolución en los "Party Game" gracias a las posibilidades que abrió su cámara y sus divertidos minijuegos en los que usamos el movimiento de nuestro cuerpo en lugar de los mandos convencionales. Pues bien, se acercan las navidades y Sony lanza una nueva entrega que pretende convertirse en un imprescindible de estas fiestas.



***EYETOY PLAY 3* SIGUE EL PATRÓN** de anteriores entregas, pero incluyendo esta vez la friolera de 50 mini-jue-gos frente a los 12 habituales. Los hay de todo tipo, divididos principalmente en 3 categorías (musicales, deportes y varios) de donde luego salen muchos otros "microjuegos": voleyball, pescar patos, dar de comer a una rana, jugar a los bolos siendo nosotros la bola, golpear fantasmas y esquivar objetos, inflar globos, seguir una instrucción militar, convertirnos en una banda de música, dirigir un concierto... A priori parece que hay diversión para rato, pero lo cierto es que cansa pronto por la repetitiva mecánica de algunos minijuegos y la "infantil" y sencilla propuesta de otros. Da la sensación de que, a pesar de haber aumentado el número de pruebas, no lo ha hecho la variedad. Eso sí, en cuanto jugamos con amigos esa sensación desaparece, y es que es ahí donde radica el verdadero acierto del juego: piques para cuatro jugadores en unas partidas tan rápidas como divertidas. Para jugar solo las anteriores entregas nos gustan más, pero si quieres montar una fiesta, ésta es tu mejor opción...



EyeToy Play 3 plantea 50 entretenidos y sencillos minijuegos de distintas clases para jugar solo o con amigos: bolos, carreras, convertirnos en una banda musical, cazar fantasmas, baloncesto, voleyball...







La dinámica de juego es sencilla: basta con ponerse frente a la cámara EyeToy y usar nuestro cuerpo en lugar del mando para completar los desafíos: el sistema de reconocimiento de movimientos hace el resto.

Cámara, ¡acción!

En la opción "Laboratorio" podremos "jugar" con divertidos efectos, como el poder fusionar dos caras "retratadas" con la cámara EyeToy, hacer montajes divertidos con postales, ver cómo nos disolvemos frente a la cámara... Algunos de ellos son bastante curiosos.



Los efectos de *EyeToy 3* nos permitirán, entre otras cosas "retratarnos" en divertidas postales junto a nuestros amigos.



Para ver la mayoría basta con ponernos frente a la cámara y elegir efecto, aunque en algunos tendremos que posar antes.

FICHA TÉCNICA

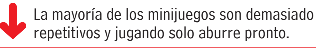
Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (555 Kb) · CÁMARA EYETOY · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8



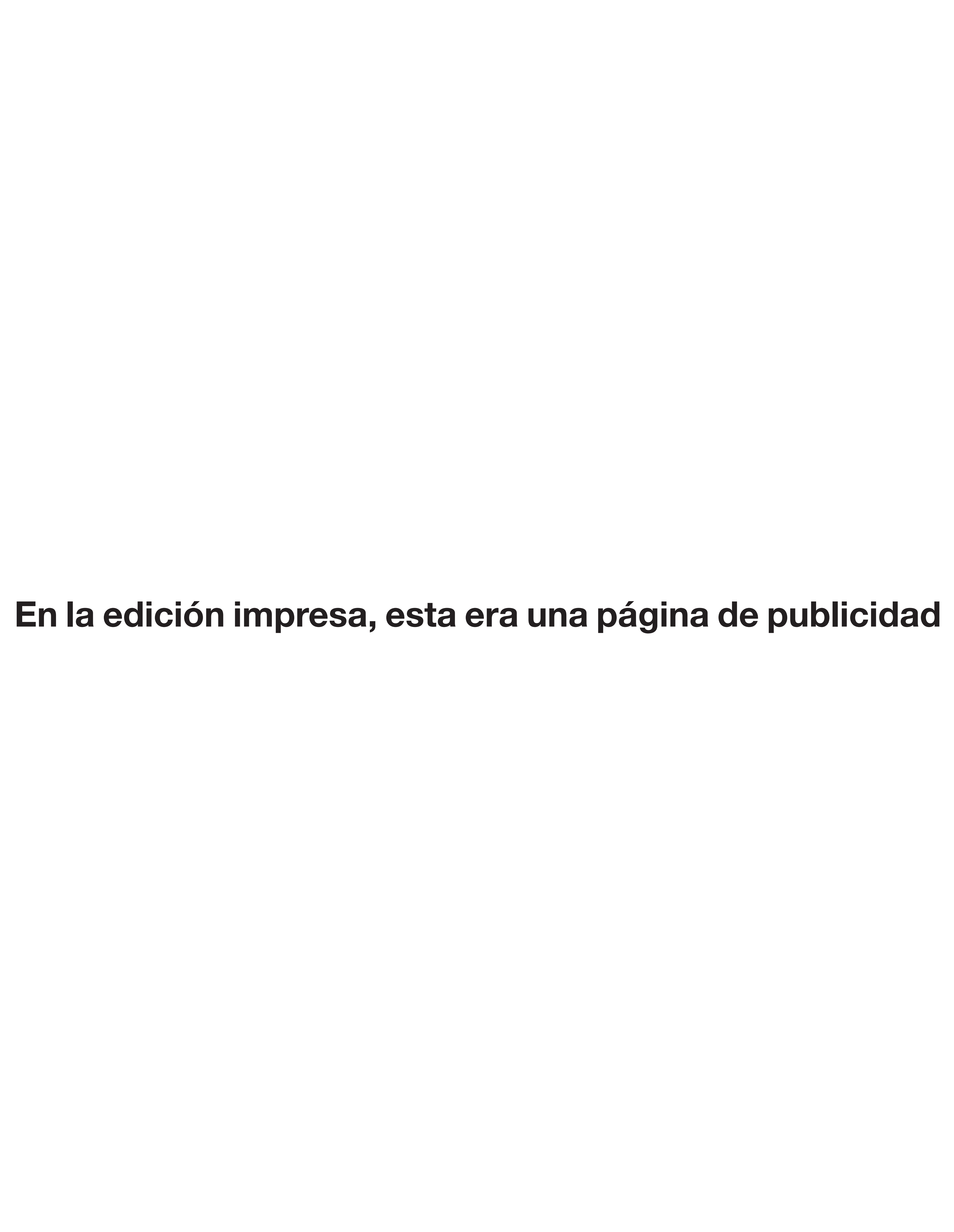
↑ El aumento del número de minijuegos y la diversión de su modo multijugador.

↓ La mayoría de los minijuegos son demasiado repetitivos y jugando solo aburre pronto.

***EyeToy Play 3* promete diversión y entretenimiento en cualquier fiesta o reunión de amigos, pero eso sí, jugando varios, porque jugando solo...**



8


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

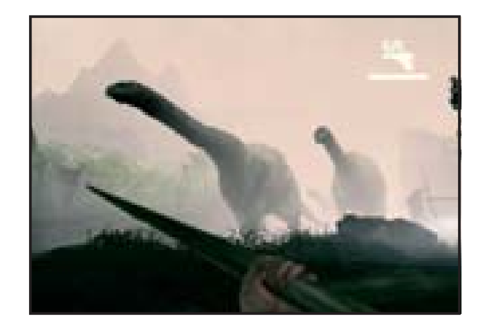
12 Compañía **UbiSoft** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 €**

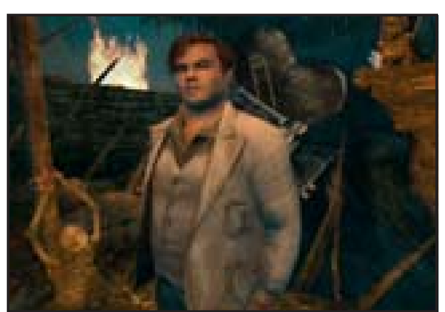
King Kong

¿Tarzán el rey de los monos? No por mucho tiempo...



El juego, al igual que la película, cuenta la historia de una expedición que llega a una isla misteriosa para rodar una película. Allí, entre otras muchas cosas, descubrirán a Kong, un gigantesco mono, el verdadero rey de la selva, al que rinde culto una tribu.





Una de las películas de estas navidades, la nueva versión de "King Kong", no podía quedarse sin su adaptación a consola. ¿Os apetece dar un paseíto por la jungla?

Una de las películas favoritas de Peter Jackson, director de la trilogía "El Señor de los Anillos" es "King Kong". Por eso su siguiente proyecto tras abandonar la Tierra Media ha sido realizar una nueva versión del clásico, que también cuenta con su propio juego, en el que Jackson y su equipo se han involucrado.

JACK DRISCOLL Y EL RESTO de la expedición que llegan a la Isla Calavera para rodar una película, se topan con un entorno prehistórico lleno de criaturas salvajes y una tribu nada amistosa que rinde culto a Kong, un gigantesco simio que se lleva a uno de los miembros del equipo, Ann, a las profundidades de la jungla. Así empieza *King Kong*, una aventura en primera persona donde, jugando con Driscoll, tenemos que avanzar por 40 niveles que generalmente se reducen a abrirnos paso por todas las facetas posibles de la jungla: áridos riscos, llanuras, zonas pantanosas... En todas estas zonas tendremos, entre otras cosas, que proteger a nuestros compañeros del ataque de bestias salvajes y nativos y todo para encontrar a Ann e intentar escapar de la isla. Para ello contaremos con distintas armas, algunas de fuego, como escopetas, pistolas o rifles, y otras hechas con huesos de animales o lanzas de los nativos. El fuego también es nuestro aliado,

Ser un aventurero tiene sus recompensas

Según avancemos en el juego y superemos niveles, iremos desbloqueando diversos extras, tales como una galería de imágenes, bocetos de la película y el juego, efectos para ver el juego como si fuera una película antigua, trailers y unos códigos para activar en Internet que nos depararán alguna que otra sorpresa relacionada con la película...



En el menú de Extras podremos ver y activar los distintos elementos que hayamos desbloqueado al jugar.



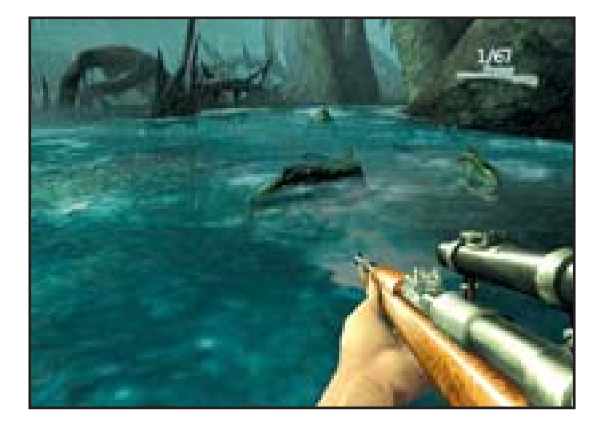
La galería de imágenes, por ejemplo, está recreada como si fuera un museo y veremos bocetos, ilustraciones...



La aventura nos deja dos protagonistas: Jack Driscoll, con el que jugamos en primera persona, en la selva y acabando con toda clase de criaturas y...



... el propio King Kong, con el que jugamos en tercera persona. Entre los dos, ofrecen más de 40 niveles de juego, algunos ambientados en New York.





ya que será necesario para quemar arbustos que nos impiden avanzar o para acabar con los velocirraptores o tiranosaurios que pretenderán devorarnos. Nuestros compañeros también nos ayudarán, ya sea cubriéndonos mientras cruzamos un pantano lleno de monstruos acuáticos, o dándonos sus armas cuando nos quedemos sin ninguna...

ADEMÁS, EN ALGUNOS NIVELES también jugamos con Kong (en tercera persona) para proteger a nuestra cautiva y enfrentarnos en espectaculares y salvajes combates a distintas criaturas de la isla. Kong hace gala de un despliegue de habilidades variado: puede saltar y trepar, realizar golpes normales y en salto, levantar objetos pesados para avanzar, agarrar a sus oponentes y empujarles o lanzarles contra otros, entrar en un modo Furia con el que los golpes hacen más daño y realizar golpes especiales (machacando botones) con los que "finiquitar" a sus rivales. En ocasiones Ann le ayudará cooperando con él para avanzar conjuntamente, quemando arbustos que impiden el avance, por ejemplo.

Esta aventura cargada de acción tiene su principal baza en permitirnos jugar tanto con Driscoll como con King Kong.

El apartado técnico funciona a la perfección, salvo por algunos bailes de texturas y elementos del entorno poco "trabajados" (el fuego y los arbustos son mejorables). Pero más allá de eso, el mayor "pero" del juego viene por su repetitiva dinámica y su escasa dificultad, ya que los puzzles son casi inexistentes y de fácil solución, al igual que los enemigos a abatir. Incluso los niveles manejando a Kong se reducen siempre a lo mismo. No obstante, todos los que busquen una aventura de acción cumplidora, divertida y fiel a la peli tienen en *King Kong* una buena opción.



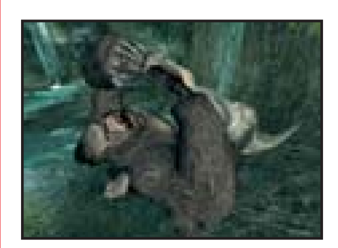
Nuestros compañeros nos ayudarán dándonos armas, cubriéndonos...



El momento final en el Empire State no podía faltar, pero no os decimos más...

Siente el poder de King Kong

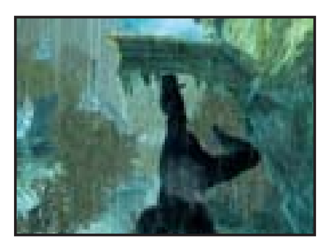
En algunas fases manejamos en tercera persona a King Kong y en ellas podemos usar todo su poder para librar combates contra criaturas salvajes, proteger a Ann, abrirnos paso por la selva...



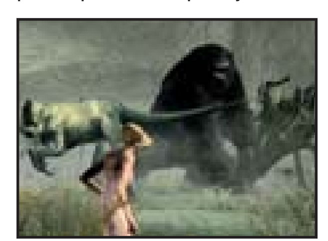
Los combates contra otras bestias de la jungla son de lo mejor del juego.



A veces tendremos que ayudar a nuestra cautiva para que ella nos abra camino.



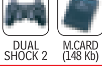
El poder de Kong también le permite desplazarse por la selva trepando y saltando.



En los combates, Kong puede entrar en modo Furia, usar elementos del entorno...

FICHA TÉCNICA

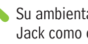
Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**

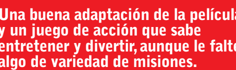


DUAL SHOCK 2 · M.CARD (148 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8


Su ambientación y el poder jugar tanto con Jack como con King Kong de formas distintas.


La dinámica y objetivos son poco variados y gráficamente a veces cojea un poco...




Una buena adaptación de la película y un juego de acción que sabe entretener y divertir, aunque le falte algo de variedad de misiones. 8

3 Compañía **EA Big** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 €**

SSX on Tour

Sentirás vértigo sobre la nieve...

Para lanzarse por pendientes nevadas a toda velocidad y haciendo piruetas en el aire hay que estar completamente loco... o ser uno de los temerarios "snowboarders" de la cuarta entrega de *SSX*.

Más de dos años ha tardado en volver a PS2 la saga de snowboard *SSX*. Y lo hace manteniendo su desarrollo arcade y toda su espectacularidad y proponiéndonos un "tour" que mezcla competiciones de velocidad y acrobacias en 14 pistas diferentes.

Nosotros elegimos uno de los "snowboarders" disponibles y lo modificamos a nuestro gusto con un completo editor, para después decidir si compite usando tablas o esquíes. Se trata de una elección meramente estética, ya que no hay diferencias perceptibles ni en el control ni en las habilidades del protagonista. Después, afrontamos carreras uno contra uno o varios deportistas, pruebas de acrobacias y desafíos más originales, como recoger objetos o mantenernos en el aire un tiempo determinado. Con el dinero que ganamos compramos equipamiento y nuevas acrobacias.

EL DESARROLLO, MUY VARIADO GRACIAS a la diversidad de pruebas, viene acompañado de un preciso control que nos permite descender como rayos, dar saltos imposibles con facilidad y enlazar las acrobacias en "combos". En concreto, dominar las acrobacias es fundamental, ya que así rellenamos una "Barra de Empuje" que nos permite alcanzar la máxima velocidad en los descensos. Los numerosos caminos alternativos de cada pista son el aliciente final que hace de cada carrera una emocionante prueba a nuestra habilidad.

Además, el juego alcanza un alto nivel visual, ya que aunque no asombra por su nivel de detalle sí lo hace por lo espectacular que resulta enlazar acrobacias mientras descendemos con una conseguida sensación de velocidad. La banda sonora a cargo de grupos como Block Party, Iron Maiden o The Hives y un modo para dos jugadores a pantalla partida, culminan uno de los juegos de deportes extremos más divertidos del catálogo de PS2.



En *SSX On Tour* nos calzamos los esquíes o la tabla de snowboard para afrontar veloces carreras, torneos de acrobacias y todo tipo de pruebas, con un control arcade que garantiza mucha diversión.



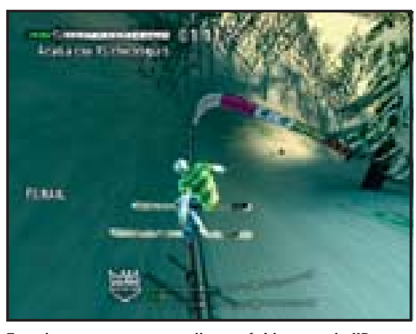




El juego es espectacular gracias a lo alucinante que resulta enlazar una acrobacia tras otra, por pistas llenas de rampas por la que saltar, raíles por los que "grindar"... y esquiadores que esquivar.

El arte del truco

La salsa de los *SSX* son los trucos, que se ejecutan y encadenan con sencillas combinaciones de la cruceta y los botones. Cuando llenamos la "Barra de Empuje", podemos realizar "trucos Monster", más espectaculares, con el stick derecho del Dual Shock.



Encadenamos trucos para llenar rápidamente la "Barra de Empuje" con un control preciso y sencillo.



Cuando la barra llega al máximo, podemos realizar "trucos Monster" que multiplican nuestra puntuación.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**



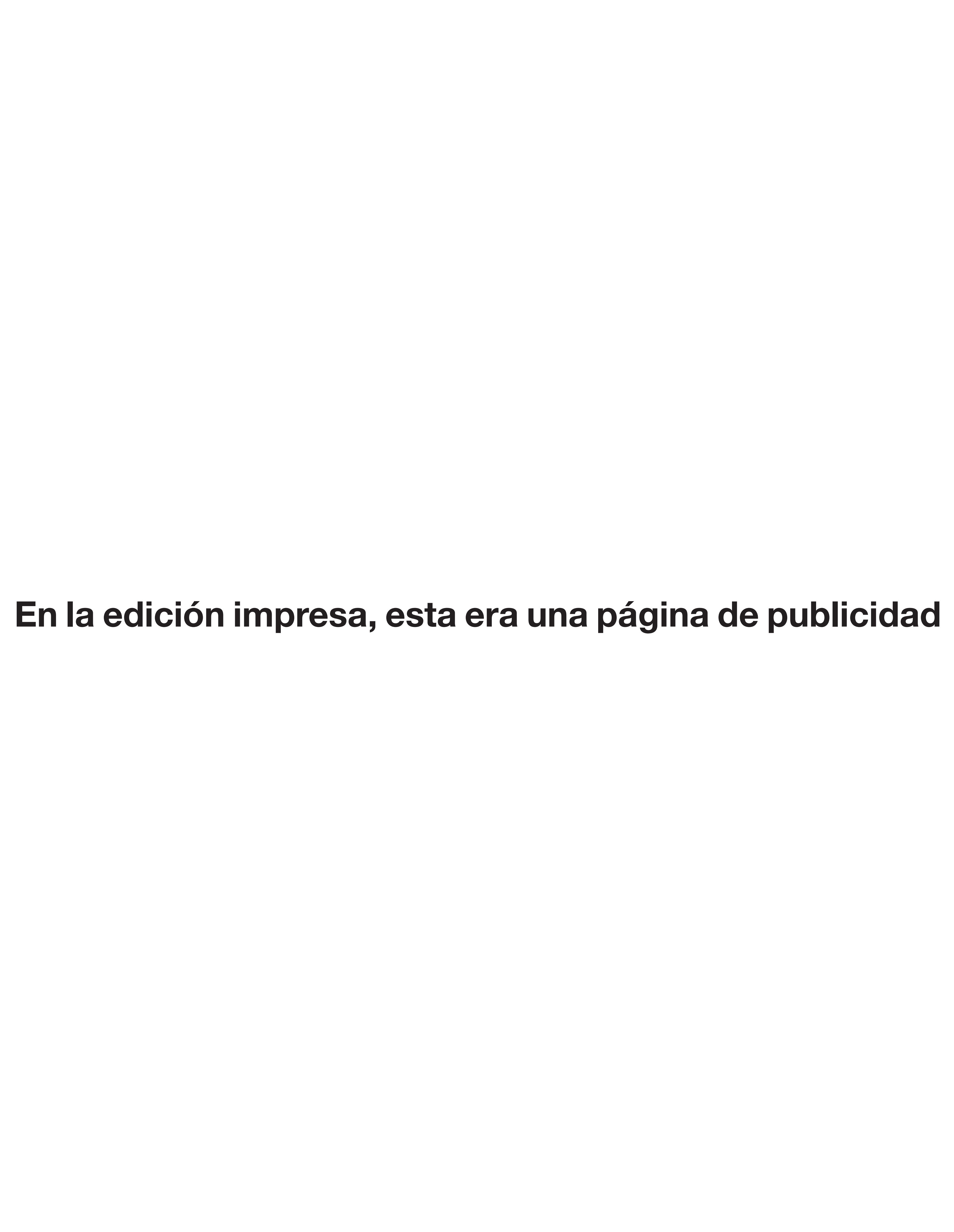
Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9 **Duración** 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Lo divertidas que resultan las carreras, que mezclan con acierto velocidad y acrobacias.

↓ Escenarios y personajes podrían ser más detallados, aunque tienen un nivel aceptable.

Un gran arcade deportivo que engancha por su depurada jugabilidad, su gran variedad de pruebas y lo vistoso que resulta.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18 Compañía **Activision** | Género **Acción** | Precio **59,95 €**

True Crime: New York City

Crimen y castigo en la jungla de asfalto

Traficantes, mafiosos, asesinos... Los peores criminales habitan en Nueva York y, para sobrevivir entre ellos, un poli debe conocer sus despiadados métodos... Y, a veces, utilizarlos.



Marcus es uno de los héroes de videojuego con más habilidades: dispara, pelea con armas blancas y movimientos de artes marciales, usa el sigilo, conduce...



El realismo gráfico del juego es impresionante: nunca hemos visto una ciudad tan real, tanto por el diseño de calles y edificios como por efectos como la lluvia.



Este nivel de detalle alcanza también a los modelos de los personajes y coches, y a la manera en que estos pierden piezas y se deforman con las colisiones.



Un año después de que *GTA San Andreas* pulverizará récords de ventas, llega la segunda parte de *True Crime*, el único "simulador de mafioso" capaz de hacer sombra a la intocable saga *GTA*. Y si el juego original nos convirtió en un poli de Los Ángeles, su secuela nos mete en la piel de un policía neoyorkino, igual de hábil disparando, peleando y pilotando vehículos, pero más duro y peligroso si cabe.

SE LLAMA MARCUS REED Y SE CURTIÓ como criminal en la banda de su padre, pero ahora ha ingresado en la policía. Y justo cuando entra en la unidad anticrimen su mentor en el cuerpo es asesinado. A nosotros nos toca vengar su muerte en una trama con sabor a película policiaca (incluidas grandes dosis de violencia que la hacen apta sólo para adultos). Una historia que se desarrolla en una gigantesca reproducción de Nueva York por la que nos movemos tanto a pie como en cualquiera de los vehículos terrestres que encontramos: coches de todo tipo, camiones, autobuses, motos…

En este atractivo marco afrontamos las misiones principales del juego, agrupadas en casos que nos enfrentan a cárteles de la droga, bandas mafiosas... Nosotros elegimos el orden de los casos, pero después jugamos



El protagonista de *True Crime NYC* es Marcus, un joven que perteneció a la banda criminal de su padre. Ahora es policía y busca vengar la muerte de su mentor, en una trama policiaca sólo para adultos.



Al más puro estilo *GTA*, en el juego nos movemos libremente por una gran reproducción de Nueva York, pilotando cualquier vehículo que encontremos y completando misiones tanto a pie como al volante.





linealmente las misiones que lo componen. Todas rebosan acción y en ellas la habilidad de Marcus para manejar armas de fuego y ralentizar la acción al apuntar a los enemigos es fundamental. Pero Marcus también combate cuerpo a cuerpo con técnicas de artes marciales, usa el sigilo, conduce en intensas persecuciones… Tantas habilidades se traducen en un control menos intuitivo que en otros juegos, pero tras un par de horas lo dominaremos sin problemas.

Peleas, tiroteos, persecuciones... True Crime NYC recrea como ninguno las emociones del trabajo policial.

Y SI LAS MISIONES YA SON VARIADAS, en la calles de Nueva York hay multitud de tareas paralelas que afrontar y misiones secundarias optativas que podemos realizar en el orden que queramos. Las más importantes son los crímenes aleatorios que no paran de producirse y que son mucho más variados que en el primer *True Crime*: desde simples trifulcas a situaciones con rehenes, pasando por atracos a tiendas, huidas en coches robados y casos más originales, como detener a una banda de rock »

Ser un poli tiene sus ventajas: a veces hacemos que los criminales se rindan con sólo enseñar la placa o disparar al aire. Luego podemos esposarlos.



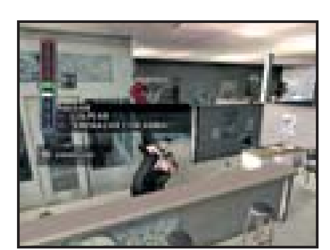
Además, si solucionamos las alarmas policiales, subirá nuestro prestigio en el cuerpo y la calles estarán más limpias y menos deterioradas.

Agente legal o corrupto

En *True Crime NYC* podemos ser buenos o malos policías. Para ser "bueno" lo principal es reducir a los criminales sin eliminarlos. Así accedemos a los recursos de la poli (como armas). Y hay muchas formas de ser malo: aplicar fuerza letal, extorsionar dependientes, comprar en el mercado negro... Según actuemos veremos uno de los dos finales del juego.



Disparando a los criminales en zonas no vitales los reducimos limpiamente.



Si elegimos la ilegalidad, podemos extorsionar dependientes a cambio de "pasta".



Si somos buenos, accederemos al equipo de la poli. Si no, está el mercado negro.



Aunque los tiroteos predominan, en ocasiones también recurrimos al sigilo: asomarnos tras las esquinas, andar silenciosamente, atacar por la espalda...



Entre los vehículos que recorren Nueva York (y que podemos conducir), hay todo tipo de turismos y deportivos, camiones, autobuses y también motos.





»que está destrozando un hotel… Y lo mejor es que podemos resolver todas las situaciones como un auténtico policía: sacando la placa o disparando al aire para intimidar a los criminales, usando la sirena del coche para abrirnos paso entre el tráfico...

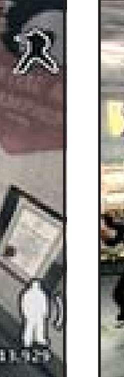
Además, nosotros elegimos los métodos: detener a los malos o acabar con ellos, algo que marcará el final de la aventura...

Todo esto hace de *True Crime NYC* un juego de personalidad única, además de largo: contando las tareas secundarias garantiza unas 40 horas. Vamos, que está lejos del "infinito" *San Andreas*, pero supera con creces a casi todos los juegos de acción.

ADEMÁS, LA AMBIENTACIÓN TAMBIÉN es formidable. Destaca la más perfecta y extensa recreación de Nueva York (o de cualquier otra ciudad) jamás vista, con calles llenas de coches y transeúntes y un realismo que se muestra en cada edificio o en efectos como la lluvia. Eso sí, este exquisito nivel gráfico se paga con ralentizaciones en la acción que en ocasiones perjudican la jugabilidad. Este detalle, unido a algunas animaciones poco cuidadas (como las de Marcus al saltar), impiden que el juego sea perfecto gráficamente.

True Crime NYC se desarrolla en la ciudad más grande y realista jamás vista en un juego de PlayStation 2.

Pero, al margen de estos detalles, *True Crime NYC* es un juegazo de acción que rebosa posibilidades y variedad, y que además aporta sus propias ideas al género. Un título formidable por sí mismo, sin necesidad de comparaciones, que hace sentir la emoción de ser un poli a pie de calle.



En los dojos aprendemos técnicas de combates a cambio de dinero, como el manejo de armas blancas y artes marciales como el Wushu o el Taekwondo.



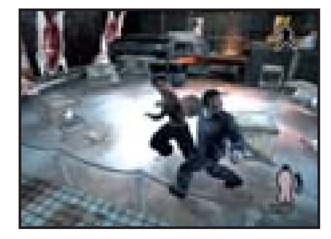
Además, podemos entrar en otros muchos interiores: tiendas para comprar ropa, concesionarios, hoteles en los que descansar y recuperar vida...

Con la ciudad a tus pies

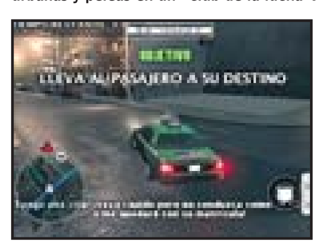
Más allá de las misiones principales, la Nueva York del juego nos ofrece muchas tareas secundarias optativas. Son muy divertidas y en casi todas ganamos "pasta" con la que comprar armas, coches, ropa...



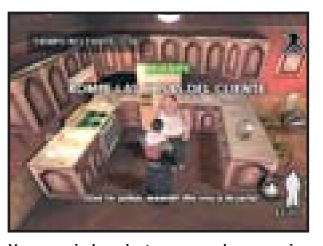
Acabar con los crímenes callejeros nos servirá para que nos aumenten la paga.



Hay competiciones clandestinas, carreras urbanas y peleas en un "club de la lucha".



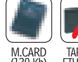
Algunas misiones nos invitan a trabajar en otras profesiones, como taxista...

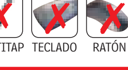


Y son variadas: destrozar a golpes propiedad privada o extorsionar a vendedores.

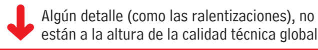
FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (130 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

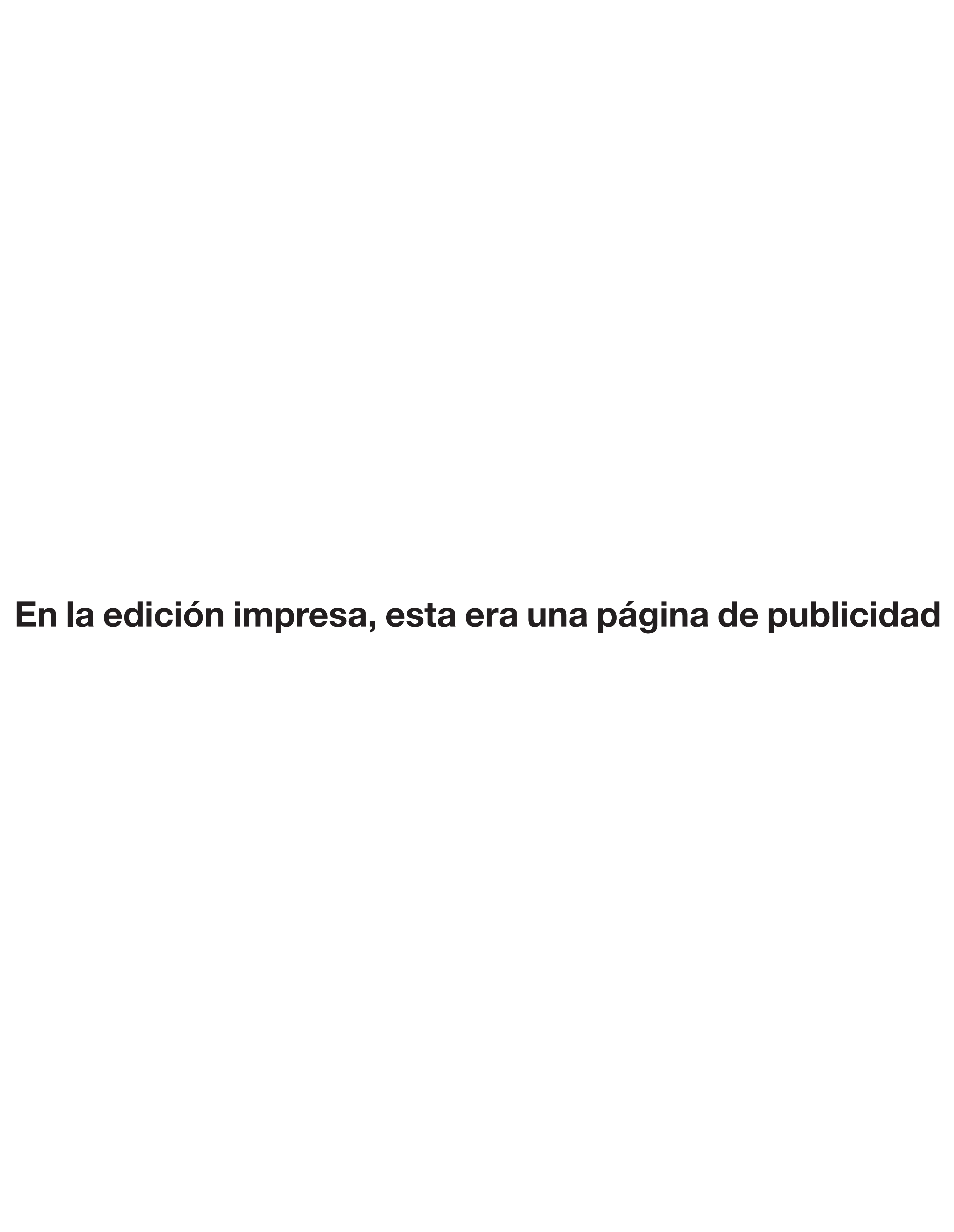
↑ Destaca en todos los aspectos, pero lo mejor es que te hace sentir como un auténtico poli.

↓ Algún detalle (como las ralentizaciones), no están a la altura de la calidad técnica global.

Por ambientación, calidad técnica, variedad y posibilidades, *True Crime NYC* es uno de los mejores juegos de acción de la temporada.



9


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16 Compañía **Namco** | Género **Lucha** | Precio **59,95 €**

Soul Calibur III

Los señores del acero vuelven a medir sus armas

Prepara tu espada, hacha o el arma blanca que prefieras y lánzate a combatir en el torneo de lucha "uno contra uno" más impresionante que jamás se haya visto en PS2.



Los escenarios pueden estar cerrados o no. Éste es un factor clave, ya que podemos echar a los rivales fuera del ring o usar la pared (si la hay) para arrinconar.





El control es tan sencillo como siempre (3 botones de ataque y uno para cubrirse), para "repartir" desde el principio.

Gráficamente, *Soul Calibur III* rebosa espectáculo por todos los lados. Los combates os dejarán con la boca abierta.



Después de alucinarnos con *Tekken 5*, Namco vuelve a superarse a sí misma con la siguiente entrega de su otra gran saga de lucha. Se trata de *Soul Calibur III*, un espectacular torneo en el que 25 luchadores empuñarán sus armas en busca de la espada maldita Soul Edge. La base del juego es la misma de siempre: combates "uno contra uno" entre guerreros que llevan distintas armas blancas en escenarios por los que nos moveremos en 3D y que pueden estar limitados por paredes. El sistema de control sigue siendo sencillísimo (dos botones para ataque con arma, otro para patada y otro para cubrirse), lo que nos permitirá "repartir" desde la primera partida, aunque dominar a todos los luchadores al 100% tiene su miga. Y es que la variedad de estilos está asegurada. Seguro que entre los 25 personajes encontrarás tu luchador ideal. Y si no, puedes crear uno a tu medida usando su potente editor (también se pueden crear de forma automática y aleatoria).

Y LO MEJOR ES QUE LA CANTIDAD de modos de juego para disfrutar de estas emocionantes peleas es prácticamente inabarcable. Para empezar tenemos el modo Relatos de Almas, en el que recorreremos el camino con cada luchador en pos de la Soul Edge. Entre combate y combate veremos espectaculares secuencias que nos irán desvelando la trama y, en ocasiones, tendremos que ele-



Soul Calibur III es un juego de lucha en 3D en el que las armas blancas son las protagonistas: todo tipo de espadas, guadañas, "nunchakus", hachas...



Entre los 25 personajes están los clásicos de la saga, además de 3 nuevos (Zasalamel, Tira y Setsuka) y muchos genéricos creados aleatoriamente.





gir entre dos caminos que determinarán nuestro próximo rival. Y no será la única sorpresa: a veces combatiremos contra 3 enemigos (sucesivamente), también encontraremos peleas de bonus e incluso "quicktime events" (ya sabes, pulsa el botón en el momento adecuado o si no...). Sólo por esta modalidad ya merecería la pena tener el juego, pero es que hay más. En la Arena de Almas tendremos un total de 36 misiones, en forma de peleas con condiciones especiales (elimina a los rivales que huyen de ti dentro del tiempo, combate contra un gigante...). Además, también hay torneos en forma de ligas y copas. Y no nos olvidamos de Crónicas de la Espada, un juego de estrategia en tiempo real en el que controlamos a varias unidades para, peleando, tomar las posiciones enemigas y evitar que caigan las nuestras.

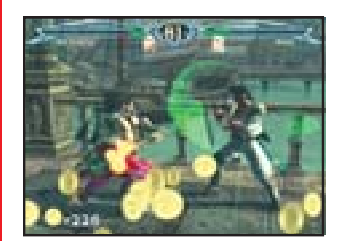
COMO VEIS, HAY DIVERSIÓN PARA RATO para uno o más jugadores. Y además, a medida que avanzamos vamos desbloqueando nuevas opciones, personajes, objetos, armas, escenarios y extras. Os garantizamos que el juego tiene alicientes para manteneros enganchados durante una buena temporada.

Por su espectacularidad y sus modos de juego, Soul Calibur III vuelve a ser un imprescindible de la lucha en PS2.

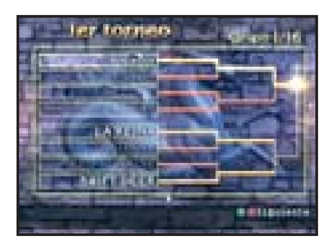
En cuanto al apartado técnico, la verdad es que todo resulta impresionante. Los luchadores están más detallados y mejor animados que nunca. Y la calidad se mantiene en los escenarios, todos bellísimos aunque algo estáticos... Eso sí, entre combate y combate "padeceremos" algunos tiempos de carga, que resultan algo pesados. Pero éste es un detalle que no desmerece en absoluto la abrumadora cantidad de virtudes que tiene este juego. Si te gusta la lucha, cómpralo YA.

Un desafío casi infinito

Además del modo principal, *Soul Calibur III* esconde un montón de retos tan variados y divertidos que lograrán mantenernos enganchados durante una buena temporada. ¿El premio? Distintos extras.



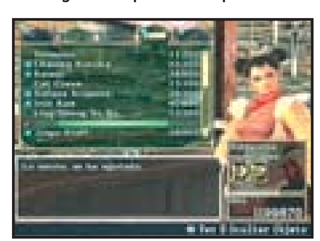
En la Arena de Almas tendremos que ganar peleas con condiciones especiales.



También hay distintos campeonatos, en forma de ligas o torneos eliminatorios.



Las Crónicas de la Espada es un juego de estrategia en el que también pelearemos.



En todos ellos desbloquearemos diversos extras: como armas, objetos, opciones...

Crea tu luchador

Soul Calibur III incluye el editor de luchadores más potente visto hasta la fecha. Podemos elegir su sexo, apariencia, ropa, complementos e incluso profesión (entre 10 distintas), que determinará su forma de luchar. Luego podremos elegirlo en el resto de modos...



Podemos crear un personaje o alterar los ya existentes. Para usar algunos objetos antes hay que desbloquearlos.



Una vez creados, los usaremos en otros modos de juego. Aquí tenéis a nuestra bárbara en las Crónicas de la Espada.

FICHA TÉCNICA

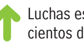
Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (139 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 10
Duración 10 **Calidad/Precio** 10


Luchas espectaculares, infinidad de modos, cientos de extras desbloqueables...


Nada grave, pero puestos a pedir, combates Online, tiempos de carga más breves...

Un juego de lucha impresionante y accesible para todos, con el que no pararéis de jugar gracias a sus variados y divertidos modos de juego.



3 Compañía **Sony** | Género **Party Game** | Precio **59,95 € (incluye el pulsador)**

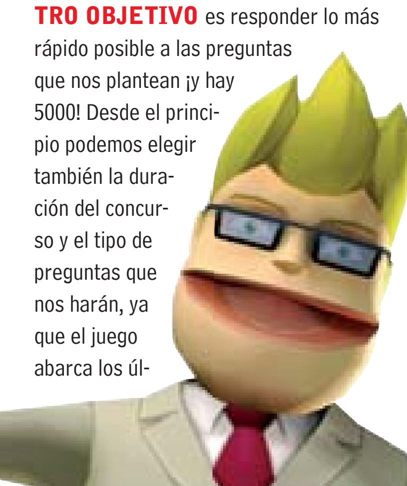
Buzz! El Gran Concurso Musical

¡Todo el mundo a pulsar!

Sony continua explotando su línea de juegos "fiesteros" y esta vez nos invita a participar en un concurso donde, a golpe de pulsador, tenemos que demostrar nuestra cultura musical. ¿Te apuntas?

Con el paso del tiempo PlayStation 2 se ha ido convirtiendo en un elemento más de diversión dentro de cualquier reunión de amigos. La línea de juegos *EyeToy* o *SingStar*, por ejemplo, se han ocupado de ello con excelentes resultados. Ahora, siguiendo sus mismos pasos, Sony ataca de nuevo con *Buzz*, un concurso musical donde ser el más rápido pulsando es la clave para triunfar.

COMO CONCURSANTES NUESTRO OBJETIVO es responder lo más rápido posible a las preguntas que nos plantean ¡y hay 5000! Desde el principio podemos elegir también la duración del concurso y el tipo de preguntas que nos harán, ya que el juego abarca los últimos "50 años musicales" en todo el mundo, pudiendo elegir música moderna, antigua o toda.



LA DINÁMICA ES SENCILLA: tenemos un pulsador con un botón grande y cuatro pequeños de colores, y dependiendo de la ronda en la que juguemos (hasta un máximo de 8) nos indicarán qué botones debemos pulsar para responder. Jugando sólo apenas pasa de ser curioso, y es en su multijugador para hasta cuatro concursantes donde la diversión sale a la superficie, ya que nos "picaremos" con los demás por ser el más rápido en responder e incluso podremos hacerles el concurso algo más difícil, ya que en varias rondas podremos mandar preguntas a otros concursantes, robarles puntos, pasar preguntas bomba… Lástima que los temas musicales sean "versiones karaoke" que a veces cuesta reconocer un poco y que la dinámica termine por cansar al cabo de un rato. Pero como propuesta "fiestera", para pasar un rato divertido en compañía de unos cuantos amigos es estupenda, siempre y cuando lo tuyo sea la música, claro, aunque pronto podrían aparecer versiones de cine y de deportes, entre otros temas...



Buzz es una sencilla pero divertida propuesta para jugar en compañía de otros tres amigos y poner a prueba nuestra "culturilla" musical respondiendo preguntas del género usando los pulsadores.







5000 preguntas y 1000 temas musicales se han incluido en el juego de la música creada en los últimos 50 años. Eso sí, se puede elegir si queremos sólo música actual, antigua o ambas. ¡El desafío está servido!

¡Como en la tele!

Buzz incluye cuatro pulsadores de plástico exclusivos para el juego y sin los cuales no se puede jugar. Similares a los de los concursos de la tele, tenemos cinco botones, uno grande y rojo y cuatro pequeños de colores que, según la ronda en la que nos toque participar, tendremos que pulsar para acertar. Ya sabes, hay que ser el más rápido.



Los pulsadores se venden con el juego y se conectan a través de un conector USB a la consola.

Para contestar a las preguntas hay que pulsar el color correcto o el pulsador rojo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

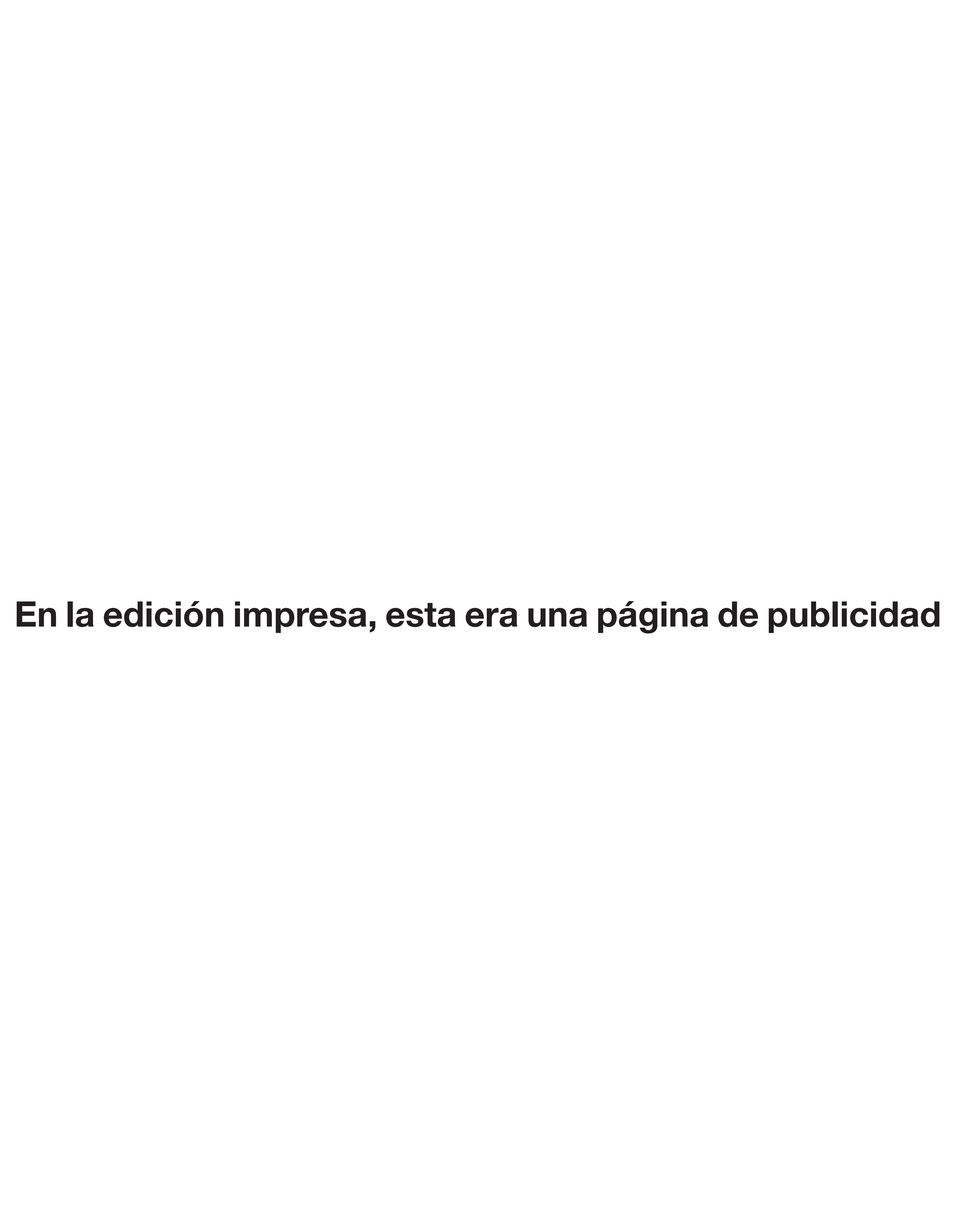


Gráficos 7 Sonido 7 Diversión 8
Duración 7 Calidad/Precio 7

↑ Su divertida propuesta, el pique con amigos y poner a prueba tu cultura musical y reflejos.

↓ Jugando sólo es muy corto y bastante "soseте". Y si la música no es lo tuyo...

Una propuesta más dentro de los "party game", que animará las fiestas o reuniones de los que quieran pasar un rato divertido. **7**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3 Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Precio **63,95 €**

Need for Speed: Most Wanted

A todo gas y con la "poli" en los talones

La saga *NFS* se renueva totalmente volviendo a sus orígenes con un título en el que, además de velocidad y opciones de tuning, encontramos vibrantes persecuciones policiales.



Las opciones de tuning siguen muy presentes en esta entrega, siendo posible modificar tanto los aspectos técnicos como los estéticos de todos los vehículos.





Dentro de las pruebas de velocidad, muchas de las cuales son nuevas con respecto a anteriores entregas, hay gran variedad: por Checkpoint, de Sprint, etc.



Aunque por desgracia esta entrega no cuenta con modo Online, siempre nos queda la opción del divertidísimo multijugador a pantalla partida.

Las últimas entregas de la exitosa serie *Need For Speed* se han centrado en las carreras ilegales nocturnas y el tuning. Con esta nueva vuelta de tuerca, la saga vuelve a sus orígenes, pero conservando los principales rasgos que han llevado a *NFS Underground* a lo más alto, es decir, el tuning, la posibilidad movernos libremente por la ciudad y un variado abanico de tipos de carrera... El primer cambio significativo de *Most Wanted* es que las carreras se desarrollan a plena luz del día, lo que se traduce en unos entornos mucho más variados y coloridos que en las dos entregas anteriores.

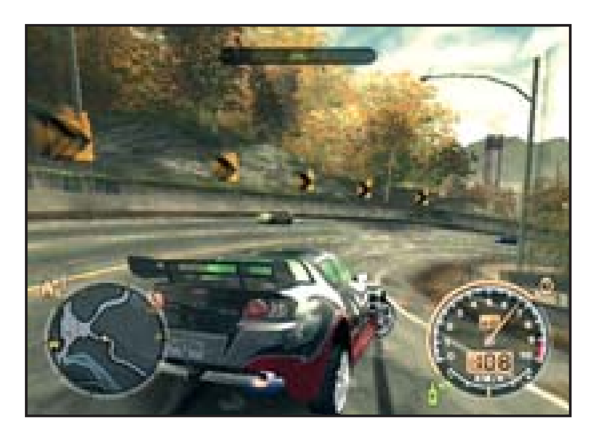
PERO LA NOVEDAD MÁS INTERESANTE es la inclusión de las persecuciones policiales, que tendrán lugar cuando cometamos infracciones, ya sea en carrera o mientras recorremos la ciudad. Y es que a lo largo del juego nos toparemos con decenas de coches de policía, que intentarán detenernos a toda costa ya sea golpeando nuestro vehículo o bloqueando la carretera. Por supuesto, no todo será escapar de la "poli", ya que también encontramos competiciones de todo tipo: sprint, checkpoints, velocidad punta, etc. Entre tanta variedad, encontramos muchas pruebas no vistas en anteriores entregas, algo que agradecerán los seguidores de la serie.

Todo ello lo podemos disfrutar en diversos modos de juego




NFS Most Wanted es un arcade de velocidad en el que se combinan las carreras ilegales, el mundo del tuning y las persecuciones policiales.


Al infringir normas de tráfico, la policía nos seguirá para detenernos, siendo estas persecuciones el elemento más llamativo y divertido de esta entrega.





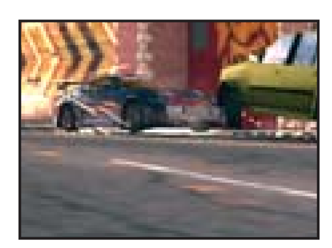
como Desafío, Prueba Rápida o Carrera. Este último es el más completo de todos, y nuestro objetivo es ganar a los 15 pilotos más temerarios de la ciudad. Para ello, tendremos que labrarnos un nombre ganando carreras y evitando que la policía nos detenga, ya que así subiremos nuestro nivel de búsqueda y podremos retar a los corredores más peligrosos. Y, como no podía ser de otra manera, con la pasta que ganemos podemos comprar nuevos coches y mejorar los que tenemos con numerosas piezas para cambiar su aspecto y rendimiento mecánico.

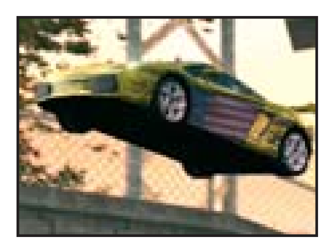
SU DESARROLLO NO PUEDE SER más completo y entretenido, pero entre sus virtudes también se esconde un pequeño defecto: si bien es cierto que en la mayoría de las carreras la sensación de velocidad es apabullante, el juego presenta algunas ligeras ralentizaciones, que aunque no afectan de manera drástica a la jugabilidad, pueden resultar molestas. Ese es el único detalle negativo en la parcela visual, porque el resto, desde el modelado de los vehículos hasta los escenarios, están plagados de detalles y presentan un estupendo acabado. Mención aparte merecen el preciso sistema de control, que ofrece una conducción accesible para todo tipo de jugadores, así como la cañera banda sonora, en la que no faltan temas de The Prodigy o Jamiroquai entre otros, y que son el broche perfecto. Así las cosas, *Most Wanted* presenta un concepto de juego muy completo y espectacular que, si bien podía haber presentado un motor gráfico más pulido, hará las delicias de todo aficionado a los buenos arcades de velocidad y, en especial, de la saga.

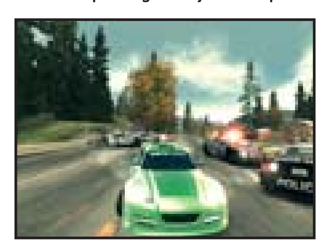
La genial fusión de velocidad, tuning y persecuciones, nos deja un gran arcade con todo el espíritu de la saga.

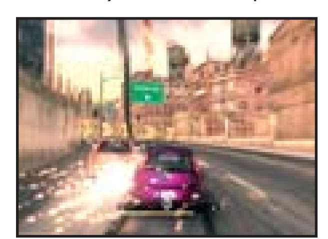
Quema ruedas en la ciudad

En el modo Carrera tenemos una ciudad (dividida en zonas que se desbloquearán según avanzamos en el juego) por la que movernos con total libertad en busca de carreras ilegales, talleres de tuning, etc.


Para lograr la victoria en las carreras es fundamental esquivar el tráfico urbano.


Es frecuente encontrarse con atajos, que nos sirven para lograr mejores tiempos.


Hasta 32 coches reales (de marcas como Fiat o Mazda) están a nuestra disposición.

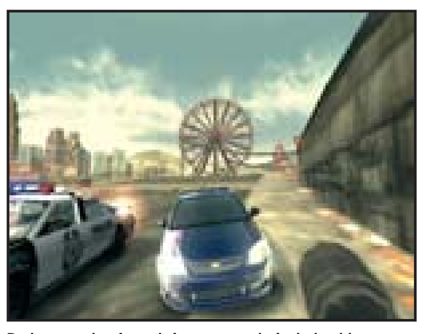

Podemos destruir parte el mobiliario urbano para despistar a los perseguidores.

A por el "malote"

Para retar a los corredores más peligrosos de la ciudad, es necesario crearnos una "buena" reputación entre los agentes de la ley. Para ello tenemos que quebrantar leyes de tráfico, participar en las carreras ilegales, destrozar mobiliario urbano, etc.



Si somos arrestados, no nos quedará más remedio que pagar una elevada multa para que nos dejen en libertad.


Podemos ralentizar el tiempo para huir de los bloqueos policiales o esquivar obstáculos que nos salgan al paso.

FICHA TÉCNICA

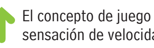
Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (139 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 8




El concepto de juego es muy completo y la sensación de velocidad es tremenda.

A veces se producen ligeras ralentizaciones gráficas, y no tiene modo Online...

Este *NFS* se mantiene fiel al espíritu de la saga y consigue divertir a lo grande gracias a su mezcla de velocidad, tuning y persecuciones.



16+ Compañía **Atari** | Género **Acción** | Precio **59,95 €**

Matrix: Path of Neo

Acción sin tregua para convertirte en el Elegido

¿Un personaje capaz de ralentizar el tiempo o parar balas? No, no es ningún superhéroe. Es Neo, el único humano capaz de enfrentarse a Matrix. ¿Dispuesto para asumir su papel?



Gracias al denominado "Efecto Foco", podemos ralentizar el tiempo y realizar todo tipo de ataques especiales, correr por las paredes, saltar grandes distancias...



El intuitivo sistema de control se ha simplificado al máximo para que sea posible realizar todo tipo ataques y combos utilizando tan sólo un par de botones.



Aunque el juego sigue la trama de la trilogía cinematográfica, se han creado nuevos niveles ambientados en el universo "Matrix" y hasta hay un final alternativo.



Con "Matrix", los hermanos Wachowsky consiguieron un enorme éxito en todo el mundo y crearon un estilo visual y narrativo que ha influido profundamente en filmes y videojuegos posteriores. De hecho, "Matrix" tuvo ya un mejorable juego en PS2, en el que controlamos a algunos personajes secundarios de la saga.

ESTE NUEVO JUEGO SE BASA EN LA TRILOGÍA completa y "Animatrix", y el protagonista absoluto es, por fin, Neo. Lógicamente, la mecánica es la propia de un juego de acción en tercera persona, en el que visitamos los escenarios más conocidos de las películas, realizando todo tipo de misiones: huir de los Agentes, proteger a otros personajes... Los tiroteos y los combates cuerpo a cuerpo, en los que nuestro personaje hace uso de todo tipo de artes marciales, son la base principal sobre la que gira todo el juego. Sin embargo, la diferencia principal con otros juegos del género es la espectacularidad y vistosidad de cada uno de los enfrentamientos gracias al frecuente uso de la cámara lenta (la llamada habilidad de "Foco" y que podemos usar en cualquier momento). Gracias a esta técnica, tenemos la capacidad de ralentizar el tiempo para hacer todo tipo de golpes imposibles, apuntar con más precisión e incluso esquivar


En este juego de acción, donde se combinan los tiroteos y los combates cuerpo a cuerpo, encarnamos a Neo el protagonista de la saga "Matrix".


La acción, calcada a la de las películas, es de una belleza estética increíble con momentos a cámara lenta, espectaculares golpes de artes marciales...





las balas o volar hacia nuestros enemigos. Sin duda una delicia visual y estéticamente muy fiel a lo que hemos visto tantas veces en las películas. Y, por si fuera poco, todos estos ataques especiales y combos se ejecutan además de una forma muy sencilla, que sólo requieren de dos o tres botones. Es cierto que la cámara, en ocasiones, juega malas pasadas al no ofrecernos el enfoque más inteligente y que, al cabo de un tiempo, el juego puede volverse repetitivo, ya que todo se limita a combatir sin descanso. Pero aún así, a pesar de estos pequeños "defectillos", los combates son tan intensos y de una belleza visual tan inigualable, que toda tu atención se centrará en seguir jugando hasta finalizar todos los niveles del juego.

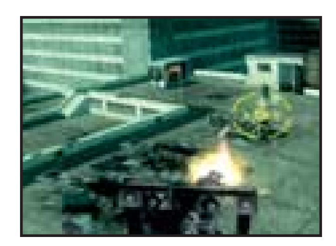
SI ESTÉTICAMENTE ES INSUPERABLE, no podemos decir lo mismo del apartado gráfico que, pese a ser cumplidor, tiene texturas y modelos bastante mejorables, así como frecuentes ralentizaciones que pueden llegar a ser molestas en contadas ocasiones. Pese a todo y siendo sinceros, una vez que estamos repartiendo "estopa" cualquiera de estos "defectillos" gráficos quedan en un segundo plano frente a la frenética acción y el resto de aspectos técnicos, como el sensacional doblaje al castellano o el excelente sistema de control. Por todo ello, no nos queda más remedio que recomendarte un juego explosivo y que, pese a algunos fallitos técnicos, convencerá de pleno a todos los seguidores de la saga "Matrix" o a aquellos que busquen un juego de acción vistoso y distinto a todo lo visto en el género con anterioridad. ¿Preparado para convertirte en el Elegido?

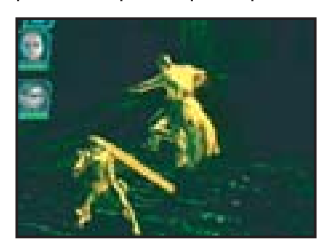
Los combates, por estética y acción, son calcados a los que hemos visto en las tres películas de la saga.

¡Sólo faltan las palomitas!

Gracias a su enorme parecido con la saga cinematográfica, la ambientación del juego es una pasada. Tal es así que podemos revivir la trilogía al completo jugando cada una de sus escenas de acción.


Antes de cada fase el juego nos refresca la memoria con escenas de las películas.

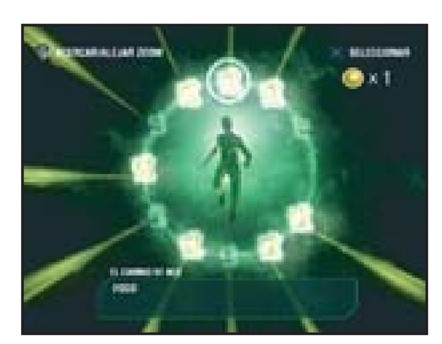

En algunas misiones especiales la acción pasa a contemplarse en primera persona.


Podemos canalizar nuestra visión para observar el verdadero aspecto de "Matrix".


Personajes como Trinity o Morfeo nos ayudan en algunos niveles del juego.

Poder sin límite

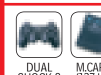
A medida que vamos progresando en el juego, iremos adquiriendo nuevos poderes. De esta manera, podemos detener las balas, volar, correr por las paredes, etc. Así, la acción va ganando en variedad y vistosidad a medida que avanza el desarrollo del juego.


En cada misión elegimos un nuevo poder que utilizaremos usando el "Foco" (una especie de "tiempo-bala").


Acceder a estas habilidades especiales reduce la barra del "Foco", aunque esta se recupera pasado un tiempo.

FICHA TÉCNICA

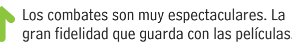
Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (137 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8


Los combates son muy espectaculares. La gran fidelidad que guarda con las películas.


Algunos problemas con las cámaras de juego. Gráficamente tiene defectillos que pulir.

Sin ser un título "redondo", la vistosidad de sus combates encandilará a los amantes de la acción. Imprescindible para fans de saga.


8

12 Compañía **Namco** | Género **Rol** | Precio **59,95 €**

Xenosaga II

El rol que llegó del futuro

Androides, extraterrestres, héroes espaciales... La Tierra del año 6000 estará habitada por todos estos seres. Pero no dejes que su aspecto te engañe: son tan educados como para atacar por turnos.

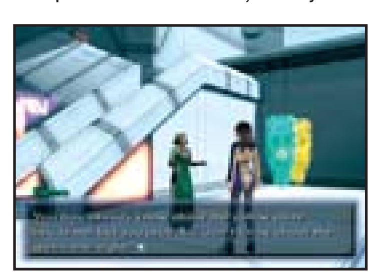
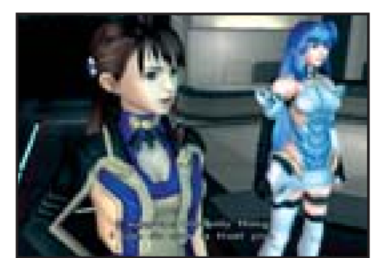
En un año marcado por la ausencia de los esperadísimos *Final Fantasy XII* y *Kingdom Hearts 2*, los aficionados al rol nos hemos consolado con algunas entregas de prestigiosas sagas japonesas como *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call* o *Suikoden IV*. Y a ellos se une *Xenosaga II*, un título de corte futurista y combates por turnos que, por desgracia, nos llega en inglés.

El juego es la segunda entrega de una trilogía y para que conozcamos la trama se incluyen dos DVD con las escenas de vídeo del primer juego. Gracias a estos dos discos descubriremos que los humanos están en guerra con una raza alienígena llamada Gnosis y la clave para la victoria la tiene una androide llamada Momo. En una hermosa historia con tintes filosóficos, nosotros dirigimos a la chica y al grupo de personajes que la acompañan explorando dos tipos de zonas: las típicas "mazmorras" llenas de enemigos, a los que podemos esquivar o combatir, y otras como ciudades futuristas, en las hablamos con personajes, afrontamos tareas secundarias propuestas por sus habitantes, etc.

UNA VEZ ENZARZADOS EN LA BATALLA, DISPUTAMOS combates por turnos con muchas opciones de ataque, incluida la de "invocar" en determinados momentos poderosos robots gigantes. Pero para usar las mejores técnicas debemos pasar turnos acumulando poder, lo que hace el desarrollo lento. Y a esto se une ritmo de juego desequilibrado, ya que igual estamos más de una hora recorriendo una zona plagada de enemigos para después pasarnos un par explorando y viendo las largas secuencias de vídeo que desarrollan la trama.

No obstante, la profundidad de los combates, la magnífica historia y el atractivo apartado gráfico (con escenarios y modelos simples, pero con un estilizado y elegante diseño de estética "manga") compensan en gran medida la paciencia y el tiempo que hay que dedicarle al juego, ofreciéndonos una aventura tan larga como profunda.

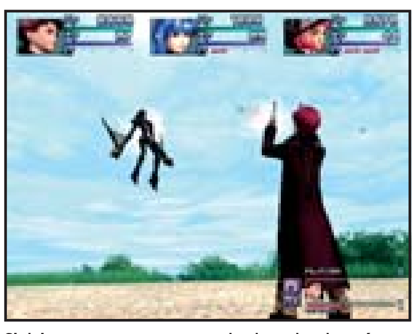

Xenosaga II es la segunda entrega de una epopeya galáctica que se desarrolla 4.000 años en el futuro. Para que conozcamos la historia, se incluyen dos DVD con las secuencias de vídeo del primer juego.

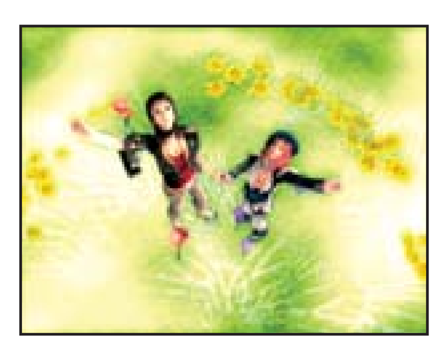




En los combates por turnos nos enfrentamos a todo tipo de seres futuristas: robots gigantes, soldados, seres virtuales... En algunos momentos, libraremos estas batallas montados en poderosos "mechas".

¡Es mi turno!

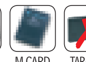
En los combates por turnos podemos acumular poder, ejecutar combos o ataques combinados de dos personajes y hasta robar turnos a los malos pulsando el botón adecuado en el momento justo... Son batallas largas y densas, pero llenas de posibilidades.


Si dejamos pasar turnos acumulando poder, después ejecutamos series de ataques muchos más poderosos.


Dos personajes que ataquen de forma consecutiva pueden sumar su daño o ejecutar un ataque combinado.

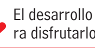
FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**


DUAL SHOCK 2 · M.CARD (33 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

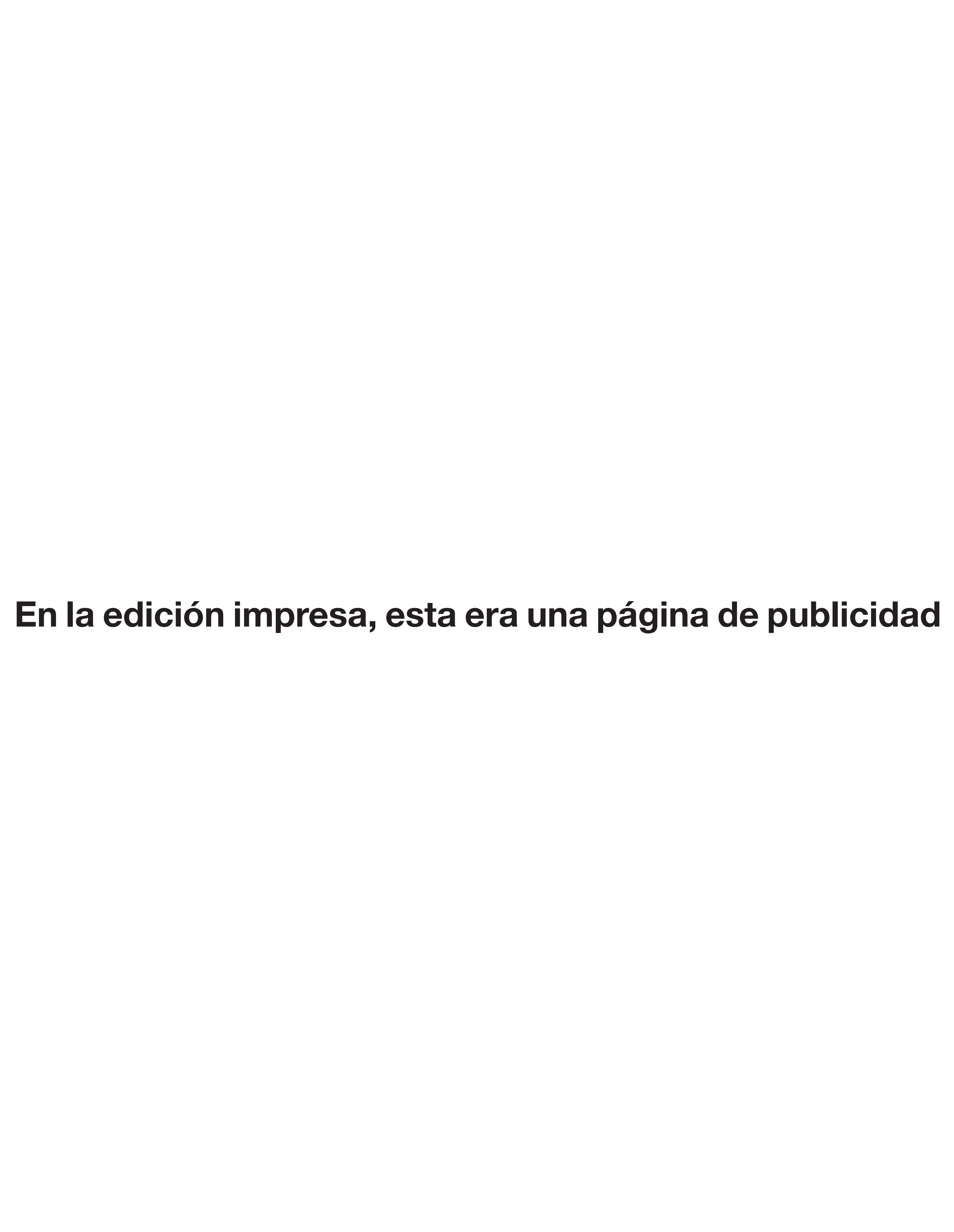
Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 7 **Duración** 8 **Calidad/Precio** 7


Su gran historia, una de las más complejas, emotivas y profundas del género.

El desarrollo de los combates es lento... y para disfrutarlo plenamente debes saber inglés.

Un interesante juego de rol que con su estética, la profundidad de sus combates y una historia única compensa su ritmo lento.


7


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12 Compañía **Electronic Arts** | Género **Simulador social** | Precio **63,95 €**

Los Sims 2

Una nueva generación de Sims llega a PS2

Después de *Tomar la Calle* y de convertirnos en un Sim urbano con los *Urbz*, la saga más famosa de simulación social vuelve a sus raíces incluyendo alguna que otra novedad.



Según progresemos, desbloquearemos nuevas zonas, las que podemos encontrar fantasmas, extraterrestres... Todo en clave de humor y pudiendo, además, manejarlos también.



Para conseguir las metas de nuestro Sim tendremos que trabajar, invertir el dinero en mejoras para la casa o para que nuestro Sim aprenda cosas, se divierta...



Aunque no podremos tener hijos como en otras entregas (o como *Los Sims 2* de PC), sí que podremos casarnos con otros Sims, pasando a manejar a la pareja.

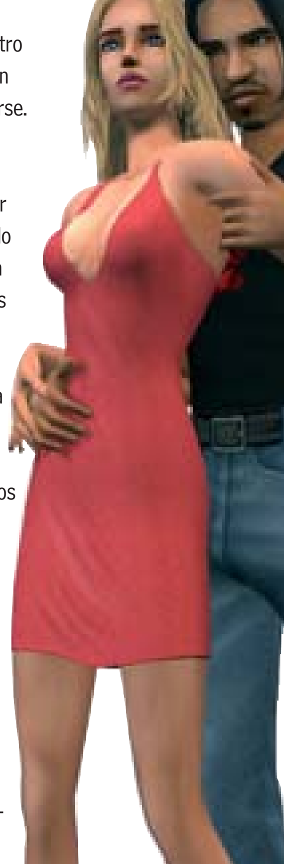


Los Sims son esas simpáticas personitas con las que podemos "vivir" una vida virtual de lo más normal: hacer amigos, conseguir trabajo, casarse, pagar facturas, aprender, comer, asearse, divertirse... Este planteamiento ha atrapado a jugadores de todo el mundo, convirtiéndose en todo un fenómeno que se vio revigorizado con el lanzamiento en PC de *Los Sims 2*, "adaptación" que ahora llega a nuestras PS2 con su correspondiente ración de novedades.

El objetivo es el mismo de siempre, es decir, tenemos que hacer "avanzar" a nuestro Sim a lo largo de su vida para que crezca social y profesionalmente. Para ello podemos crearle partiendo de cero y eligiendo, además del aspecto físico y el sexo, las características de su personalidad, ya que en esta entrega las aspiraciones y miedos de nuestro Sim pueden variar e influirán en su forma de ser y de relacionarse.

YA CON NUESTRO SIM CREADO, podemos optar por dos modos de juego. En el modo Historia, nuestro Sim comienza compartiendo piso y tendremos que desarrollarlo en todas sus facetas. Incluso podemos casarle y manejar a dos Sims a la vez, con las ventajas e inconvenientes que eso conlleva. Si no nos va la "presión", podemos optar por el modo Libre, donde podemos vivir sin tener que cumplir objetivos.

Una de las novedades de esta entrega es que para manejar a nuestros sims podemos optar por dos sistemas de control, el "clásico" (marcando una lista de opciones para que las cumpla) o movien-





Los Sims 2 es la continuación del famoso simulador social en el que lo más importante es cuidar de nuestro Sim y hacerle triunfar en la vida social y laboralmente. ¿Quieres vivir una vida virtual?



Aunque esta entrega no cuenta con modo Online, sí que podremos disfrutar de un modo multijugador para dos jugadores a pantalla partida. ¿Quieres ligarte al Sim de algún amigo o amiga? Es tu oportunidad.



do directamente al Sim como en cualquier juego en tercera persona. También se han incluido 10 carreras con 9 ascensos y cerca de 500 objetos con los que interactuar (350 exclusivos para PS2) y un nuevo rango en el apartado de aspiraciones, la Creatividad, relacionada con la cocina. Y es que ahora nuestros Sims pueden elaborar recetas que les dan más energía o les ponen más contentos, pudiendo incluso recolectar fruta de árboles que ellos planten.

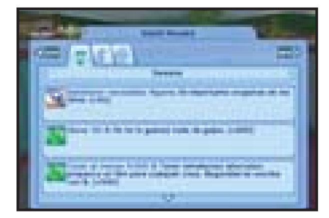
LA MEJORA EN LA JUGABILIDAD viene acompañada de un nuevo motor en 3D que mueve mejor que nunca a los Sims; una expresividad y animaciones más sofisticadas, una IA muy trabajada y una excepcional variedad de opciones, que ponen a este título en la cabeza de la saga. Eso sí, no

Esta entrega vuelve a sus orígenes, siendo lo más importante desarrollar a nuestro Sim social y profesionalmente.

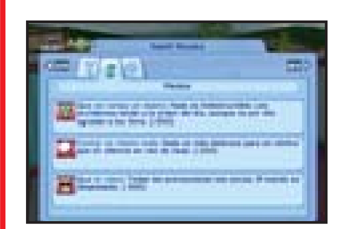
esperéis una revolución, porque *Los Sims 2* vuelve a sus raíces más puras, es decir, propone pocos objetivos y más "vida", lo que puede despistar a los que hayan disfrutado con propuestas como *Toman la Calle* o *Los Urbz*, donde se nos pedía cumplir objetivos continuamente. *Los Sims 2* puede parecer un poco "aburrido" debido a la lentitud con la que se avanza, pero si te gusta la simulación social y eres seguidor del mundo "Sim", ésta es sin duda tu mejor opción.

Miedos y deseos de un Sim

Los Sims 2 cuenta con un sistema de aspiraciones nuevo, que dota al Sim de 4 deseos a cumplir en todo momento para conseguir puntos que desbloquean localizaciones, objetos, amigos...



Los deseos de nuestro Sim se actualizarán según los vayamos completando.



Pero el Sim también tendrá tres miedos y si se cumplen perderemos puntos.

Crea a tu Sim a imagen y semejanza tuya...

El sistema de creación de personajes es más completo que nunca, pudiendo elegir entre la creación aleatoria o hacer nuestro Sim a nuestro gusto: pelo, ojos, labios, ropa, tatuajes... Absolutamente todo es configurable en todo momento. Y si además contamos con una cámara EyeToy, podemos salir en el juego en diferentes anuncios o cuadros con pintas y efectos muy divertidos.



El sistema de creación aleatoria es muy divertido.



Con una cámara EyeToy podrás aparecer en el juego.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **--** | Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (680 Kb) · TARJETA ETHERNET · CÁMARA EYETOY · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 Sonido 9 Diversión 7
Duración 9 Calidad/Precio 8

↑ El nuevo sistema de control y aspiraciones y que te gusten los simuladores sociales.

↓ Su vuelta a los orígenes puede no ser del gusto de los aficionados que quieran algo nuevo.

Sin aportar demasiado al género, encantará a los seguidores de los Sims y que les permitirá "jugar a ser Dios" con sus creaciones. **8**

12 Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **59,99 €**

Jak X

Dos héroes a la carrera

Tras probar su talla como aventureros, Jak y Daxter tienen otro reto: demostrar que, sobre cualquier superficie y aunque tengan que esquivar fuego enemigo, nadie conduce tan rápido como ellos.

El héroe Jak y su pequeño colega roedor Daxter ya pilotaron vehículos en sus famosas aventuras de acción y plataformas y ahora hacen uso de esa experiencia en un arcade de velocidad que nos pone al volante de veloces todoterrenos equipados con todo tipo de armamento futurista.

El argumento nos cuenta cómo Jak y Daxter son obligados a participar en un macro-torneo de conducción compuesto por carreras, pruebas de supervivencia y todo tipo de retos especiales, desde pruebas en las que hay que chocar con tráfico en contradirección a competiciones en las que recolectamos artefactos. Y con las Esferas Precursor que ganaremos compitiendo podremos "tunear" tanto el aspecto como la mecánica de nuestros vehículos.

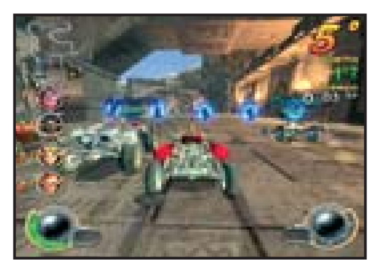
TODAS ESTAS PRUEBAS LAS DISFRUTAMOS CON UN buen control, que nos permite dar arriesgados derrapes, tremendos saltos y usar con precisión las diversas armas de nuestros vehículos. Pero, aunque el manejo es satisfactorio, las carreras no lo son tanto, ya que para que la emoción se mantenga hasta el final se ha trucado la I.A. de los rivales y, hagamos lo que hagamos, siempre llegamos pegados a ellos a la meta. Así que en una carrera de varios minutos todo acaba dependiendo del tramo final, restándole interés al desarrollo. Y a esto se une que ganar es fácil y el juego no supone un desafío a nuestra habilidad.

Pero precisamente por ello, serán los más pequeños los que encuentren en *Jak X* un juego a su medida, asequible y con gráficos vistosos, ya que los escenarios y los vehículos son simples pero muy coloridos y la sensación de velocidad es bastante buena. Y además los modos Online para 6 jugadores o a pantalla partida para 2 garantizan diversión duradera.



Jak y Daxter se lanzan a pilotar todoterrenos futuristas armados hasta los dientes en competiciones muy variadas: carreras, retos de combate y pruebas más originales, como la búsqueda de objetos.







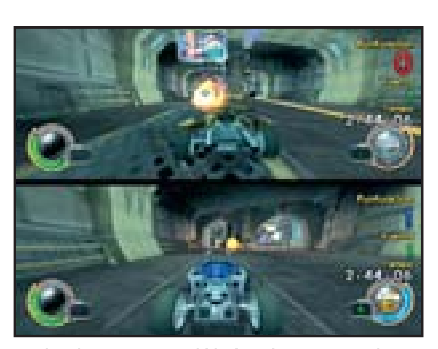
El juego destaca por un diseño de escenarios muy colorista, una conseguida sensación de velocidad y un control muy asequible que permite realizar los saltos y maniobras más arriesgados con garantías.

Dispara y corre

Recogiendo los distintos ítems que aparecen en la carretera podemos usar bombas, misiles o ametralladoras, e incluso armas traseras que nos servirán para desviar los disparos enemigos. El buen uso de las armas puede se decisivo y dar un vuelco a una carrera.



Sea cual sea el tipo de carrera o prueba, podremos recoger ítems y usar el armamento que encierran.



Emplear las armas con sabiduría es importante en las partidas multijugador... además de muy divertido.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-6**





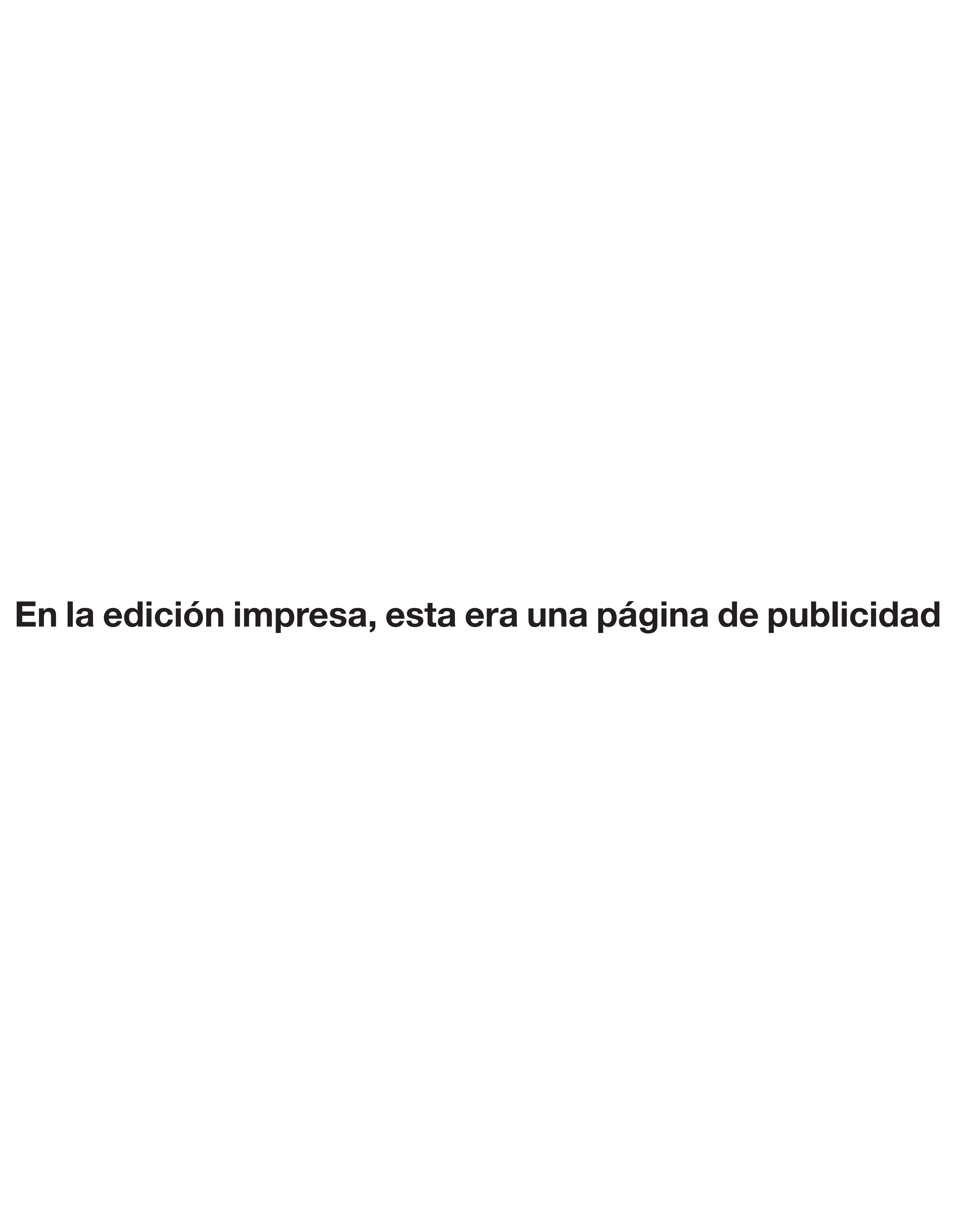
Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 7
Duración 8 **Calidad/Precio** 7

↑ Su vistosa realización técnica y las partidas multijugador, lo más divertido del juego.

↓ Jugando en solitario, las carreras resultan sencillas y de desarrollo repetitivo.

Un arcade de velocidad que, por su sencillo control y sus modos multijugador, es ideal para que los más pequeños jueguen en compañía.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **EA Games** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 €**

007: Desde Rusia con Amor

James Bond renueva su licencia para divertir



Desde Rusia con Amor está lleno de situaciones peligrosas de las que sólo el ya legendario James Bond es capaz de salir. Derribar un helicóptero, rescatar rehenes o desactivar bombas antes de que estallen son sólo algunos ejemplos.



Su nombre es Bond, James Bond, y vuelve con otra aventura llena de tiroteos, cochazos y bellas mujeres. Y esta vez, con todo el encanto de una de sus películas más clásicas.

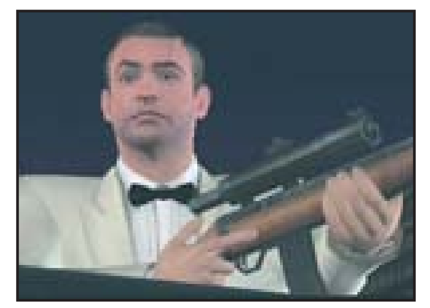
Después de disfrutar de tres juegos en PS2 con 007 como protagonista, y tras conocer el "lado oscuro" del universo Bond con el reciente *GoldenEye: Agente Corrupto*, el espía más famoso vuelve a nuestras consolas. Y lo hace mostrando una cara "nueva" en un videojuego, pero de sobra conocida en el mundo del cine: la del actor Sean Connery. Eso sí, el juego es una aventura de acción muy en la línea de lo que 007 nos tiene acostumbrados en PS2: tiroteos, cochazos, bellas mujeres, todo tipo de artilugios y, cómo no, un montón de situaciones extremas de las que sólo Bond es capaz de salir.

Desde Rusia con Amor está basado en la película homónima de 1963, aunque el juego incluye misiones y personajes nuevos especialmente creados para la ocasión. En él, viajaremos con 007 hasta la ciudad de Estambul tras los pasos de una novedosa tecnología soviética. Allí descubriremos que la misión no es tan sencilla como parecía y nos tendremos que enfrentar a uno de los peores enemigos de Bond: la organización criminal Spectra.

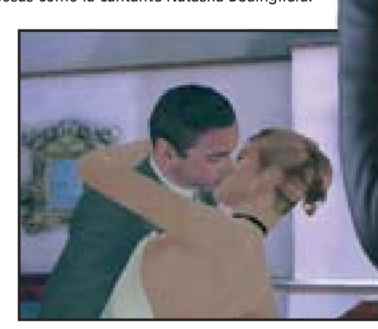
MENOS MAL QUE BOND ES casi tan bueno con las armas como con las mujeres, porque en las 18 fases que tiene el juego nos esperan todo tipo de tiroteos, tanto a pie (usando un montón de armas y algunas técnicas de sigilo y lucha cuerpo a cuerpo) como a bordo de diversos vehículos: coche, lancha motora... Por supuesto, no podían faltar los inventos de

Fiel al personaje y a la película

Desde Rusia con Amor se basa en la película del mismo nombre, de 1963, aunque el desarrollo incluye personajes y situaciones nuevas. En esta ocasión 007 está "interpretado" por Sean Connery. Y el actor escocés no es la única cara conocida. También estarán famosas como la cantante Natasha Bedingfield.



Actores como el propio Sean Connery prestan su imagen al juego. El acabado de los modelos es muy bueno.



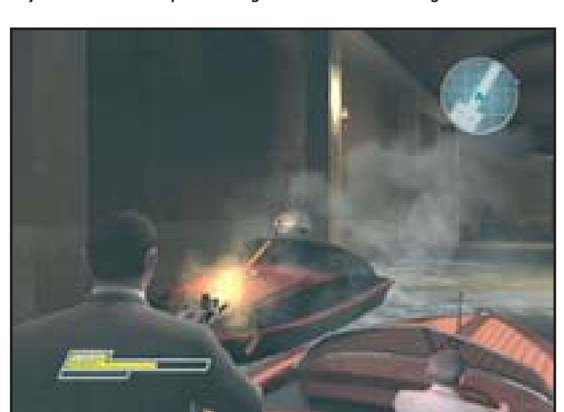
Como no podía ser de otra forma, el incorregible 007 también tendrá tiempo para las "chicas Bond".



Desde Rusia con Amor es un juego de acción en tercera persona en el que viajaremos a Estambul para investigar una novedosa tecnología soviética.



Como en anteriores títulos de 007, encontraremos niveles de conducción y disparo salpicados por el desarrollo. El juego consta de un total de 18 fases.





Q. Entre sus artilugios, que nos sacarán de más de un apuro, encontraremos un reloj-láser o un minihelicóptero teledirigido. Y cómo no, tampoco faltarán esas frenéticas fases de conducción que se intercalan entre las abundantes misiones de acción en tercera persona. De esta forma, se consigue un desarrollo variado y entretenido, aunque muy parecido al de anteriores juegos de 007.

Técnicamente, *Desde Rusia con Amor* es juego bastante sólido. Visitaremos escenarios como las calles de Estambul, unas antiguas catacumbas, un campamento gitano o los compartimentos de un tren, y todos ellos lucen un buen nivel de detalle.

MENCIÓN ESPECIAL MERECEN LOS modelos de los personajes. Actores como el mencionado Sean Connery o Maria Menounos (a la que pudimos ver en "Los Cuatro Fantásticos") o la cantante Natasha Bedingfield prestan su imagen y su voz, y sus réplicas en el juego están

El desarrollo, mezcla de acción y conducción, entretiene aunque sea muy parecido a otros juegos de 007.

a la altura de lo esperado. Tan sólo falla la animación facial de los personajes, bastante inexpresivos en general.

Un modo multijugador que ofrece tiroteos para hasta 4 jugadores a pantalla partida completa otro juego de Bond que está a la altura del personaje. Es cierto que nos hubiera gustado encontrar más novedades, ya que es muy parecido tanto técnicamente como en su desarrollo a *007: Todo o Nada* (juego que salió, recordemos, hace aproximadamente año y medio). Pero aunque no innove ni sorprenda en absoluto, *Desde Rusia con Amor* tiene suficientes recursos para enganchar tanto a los seguidores de Bond como a los fans de la acción en general. Y eso no es poco, ¿verdad?

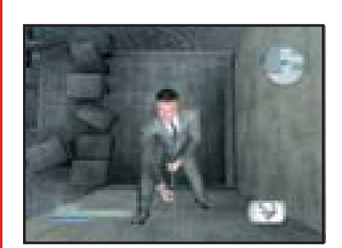


Podemos sorprender a los enemigos por la espalda y luchar cuerpo a cuerpo.

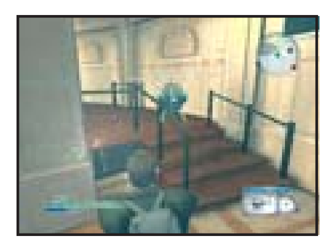
Desde Rusia con Amor ofrece también piques para hasta 4 jugadores.

Las armas del mejor espía

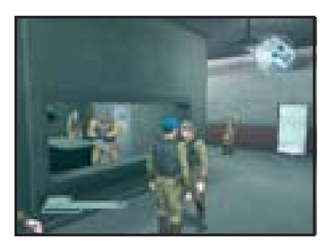
¿Qué sería de 007 sin los inventos de Q? Para salir vivos de las peligrosas situaciones que viviremos en el juego deberemos usar diversos "gadgets", como un reloj láser o un helicóptero teledirigido.



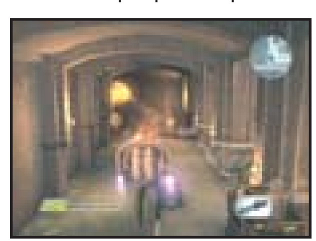
007 es capaz de hacer rappel para descender o escalar paredes a lo Sam Fisher.



Con el minihelicóptero teledirigido pasarás por huecos por donde Bond no cabe.



También podremos cambiarnos de traje. A veces es útil para pasar desapercibido.

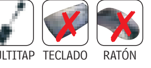


El jetpack es un prodigio tecnológico al alcance de pocos. Bond está entre ellos.

FICHA TÉCNICA

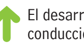
Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-4**



DUAL SHOCK 2 · M.CARD (139 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

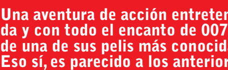
Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 8



El desarrollo, que incluye tiroteos, peleas y conducción, es variado y entretenido.



Es demasiado parecido a *007: Todo o Nada*. A estas alturas no innova ni sorprende nada.



Una aventura de acción entretenida y con todo el encanto de 007 y de una de sus pelis más conocidas. Eso sí, es parecido a los anteriores.



8

7 Compañía **Sony** | Género **Plataformas** | Precio **59,95 €**

Sly 3

Un plataformas muy "canalla"

Conseguir el mayor tesoro del mundo no es tarea fácil. Para conseguirlo tendrás que utilizar todas tus dotes con el sigilo, la acción y las plataformas. ¿Preparado para dar el "golpe" del siglo?

Los dos primeros *Sly Raccoon* combinaron de manera magistral las plataformas, el sigilo y unos vibrantes combates bajo un peculiar aspecto "cartoon". Esta tercera parte no iba a ser menos y de nuevo ofrece esa explosiva combinación de géneros, junto con las más variadas situaciones e interesantes novedades.

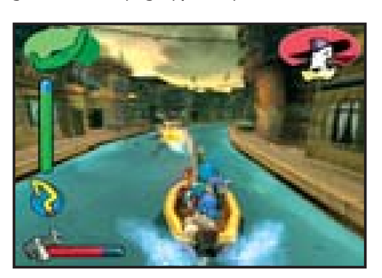
Su argumento nos sitúa en la búsqueda de un tesoro perdido que nos llevará por un buen puñado de coloristas niveles capaces de ofrecer más de 25 horas de juego, aunque descubrir todos sus secretos nos llevará más tiempo. En todos ellos tenemos que combinar las habilidades del Sly, un maestro con el sigilo y la escalada, la tortuga Bentley (experta en el uso de gadgets) y el hipopótamo Murray (un as del combate). Con ellos tendremos que superar situaciones de todo tipo: misiones de infiltración, zonas de plataformas, juegos de conducción...

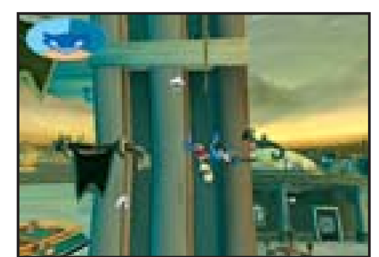
Pero todavía hay más, porque se han añadido niveles especiales que debemos jugar con unas gafas 3D incluidas en el juego, personajes secundarios que podemos manejar en determinados momentos, modos multijugador... Sin duda, una gran variedad de situaciones (más originales y numerosas que en anteriores entregas), que dejan una jugabilidad a prueba de bombas nunca antes vista en la saga. El resultado es un desarrollo divertido como pocos, capaz de absorber a todo tipo de jugadores.

SU APARTADO GRÁFICO NO PRESENTA GRANDES CAMBIOS y sigue mostrando unos coloridos escenarios y unos personajes creados con la técnica Cel-Shading, que dotan al conjunto de un curioso "look" de dibujo animado. Junto a este sólido aspecto visual merecen una mención especial su gran doblaje al castellano cargado de chistes y su preciso control. Así que ya sabes, si buscas un plataformas diferente a lo habitual o quieres un juego variado, en este título encontrarás todo lo que andas buscando.



Sly 3 es un plataformas donde los típicos saltos se combinan con una ingente y variada cantidad de géneros: acción, sigilo, puzzles, conducción... Y todo aderezado con un divertidísimo sentido del humor.







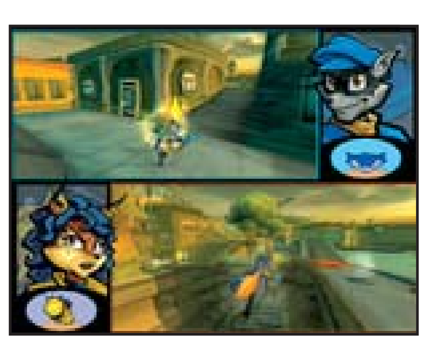
Cada uno de los tres personajes posee habilidades especiales. Sly es el especialista de la infiltración, el hipopótamo Murray de la lucha y la tortuga Bentley usa todo tipo de gadgets.

Sin un respiro

Si por algo destaca *Sly 3* es por su enorme variedad de situaciones: minijuegos, persecuciones en todo tipo de vehículos, etc. Por si fuera poco, en esta entrega podemos manejar a personajes secundarios o disfrutar de entretenidos modos multijugador.



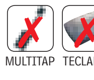
Los minijuegos son parte importante de *Sly 3* y aportan una tremenda variedad al desarrollo general del juego.



Una de las novedades de esta entrega es la inclusión de divertidos modos multijugador a pantalla partida.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (567 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9 **Duración** 9 **Calidad/Precio** 9

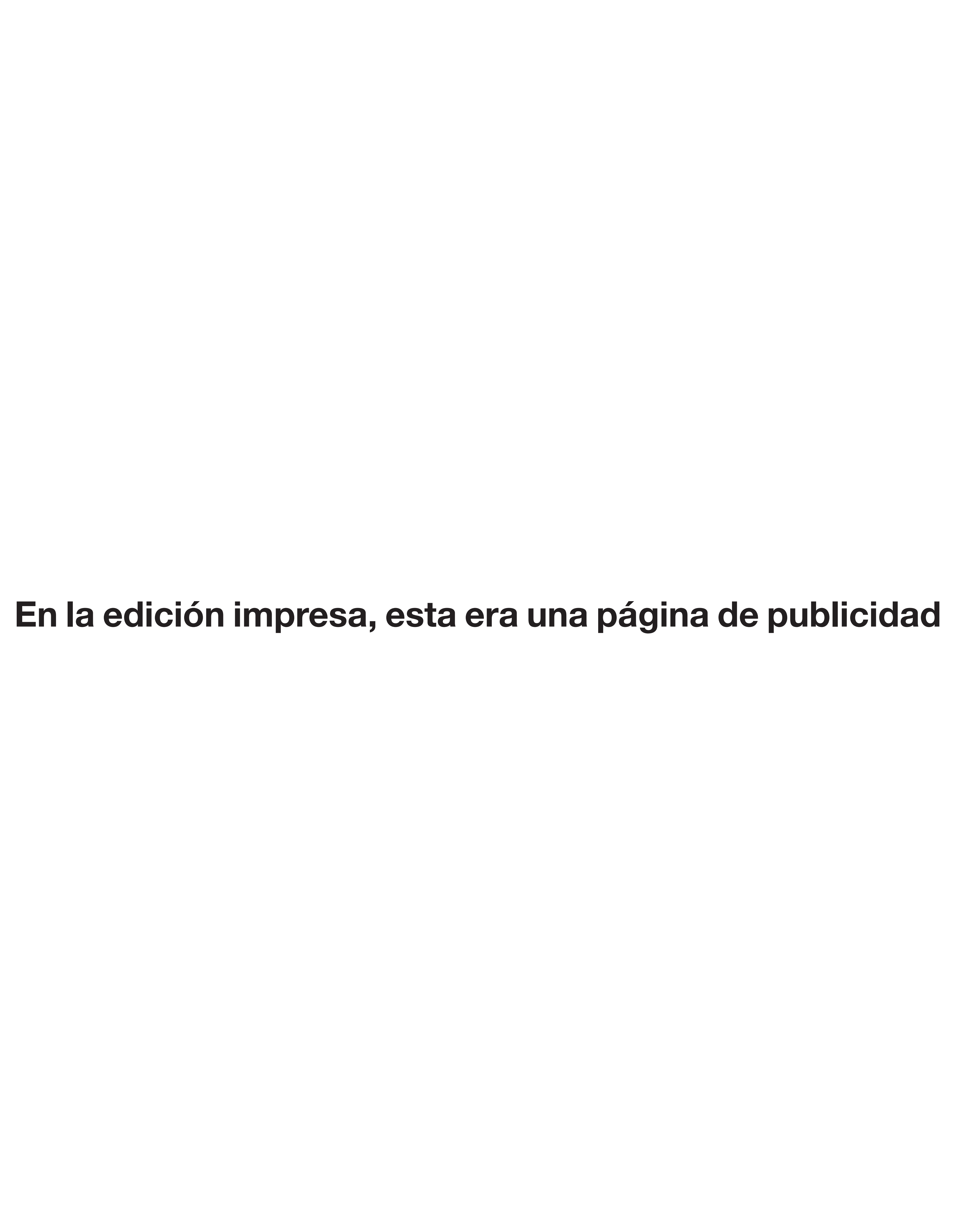
↑ La enorme variedad de situaciones, el divertido desarrollo de todo el juego y el doblaje.

↓ Aunque los personajes cuentan con movimientos nuevos, no son demasiados numerosos.

Uno de los mejores plataformas para PS2, tanto por la enorme variedad de situaciones como por la perfecta combinación de géneros.



9


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **Rockstar** | Género **Acción** | Precio **59,95 €**

The Warriors

60.000 pandilleros irán a por ti esta noche

Nueva York, 1979. Las calles son un campo de batalla y sólo la mejor banda, los Warriors, serán capaces de sobrevivir ante los ejércitos rivales que acechan en la noche...



El sistema de combate es completísimo. Podremos realizar todo tipo de combos, atacar con armas e incluso entrar en un modo "furia" que nos vuelve más fuertes.



El juego ofrece retos originales. Hay una fase en la que lucharemos por permanecer 100 segundos en lo alto de este montículo. La primera banda que lo logre gana.



Tampoco falta el sigilo. Deberemos aprovechar las zonas oscuras al estilo *Manhunt*, hacer ruido para distraer a los enemigos y acabar con ellos por la espalda.



Las peleas callejeras han sido una fuente de inspiración para los videojuegos desde sus orígenes. Sagas clásicas como *Double Dragon*, *Final Fight* o *Streets of Rage* nos hicieron disfrutar de lo lindo, pero el beat'em up "callejero" no ha funcionado en los tiempos "modernos"... Hasta que los chicos de Rockstar decidieron reinventar este género tomando como "excusa" un film de culto de 1979. ¿Y cuál es el resultado? Pues un beat'em up táctico con toques de sigilo y muy fiel a la película...

THE WARRIORS NOS TRASLADA a los barrios bajos de Nueva York, donde la policía apenas puede mantener el orden ante el creciente poder de las bandas callejeras. Nosotros asumiremos el papel de una de ellas, los Warriors, que son acusados injustamente de asesinar al líder de los Riffs, la banda más poderosa de la ciu-





The Warriors es un juego de acción inspirado en el film homónimo. Asumimos el papel de los Warriors, una banda acusada injustamente de un crimen y perseguida por todos los pandilleros de Nueva York.

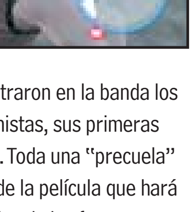


Como buen beat'em up, el desarrollo se centra en las peleas, aunque también hay momentos de sigilo y persecuciones. En este último caso habrá que huir saltando vallas y evitando todo tipo de obstáculos.



dad. Por ello, todas las bandas irán a por los Warriors, que deberán iniciar una huida desesperada hasta llegar a su territorio, en Coney Island.

Éste es el argumento de la película, aunque el juego va más allá. De hecho, de las 23 fases que tiene sólo 5 abarcan el contenido del film. El resto narran sucesos anteriores: cómo se formaron los Warriors, cómo entraron en la banda los protagonistas, sus primeras peleas.... Toda una "precuela" jugable de la película que hará las delicias de los fans.



PERO ES A LA HORA DE JUGAR cuando los amantes del género se quedarán prendados de este juego. En cada fase manejaremos a un Warrior e iremos acompañados de otros integrantes de la banda. Podremos darles 6 órdenes y lo mejor de todo es que en cualquier momento podrá entrar un amigo a echarnos una mano en las peleas. ¡Y qué peleas! Nos zurraremos contra 14 bandas en peleas multitudinarias, con un sistema de combate muy completo. Podremos realizar todo tipo de combos, agarrar a los enemigos, usar armas como botellas o bates... aunque no todo se reduce a pelear. »

The Warriors es un beat'em up muy variado: peleas, persecuciones, sigilo... Eso sí, para mayores de edad.



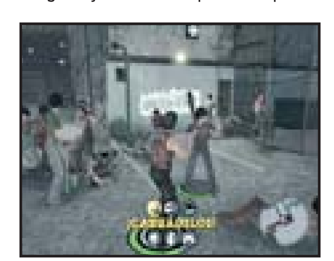
El juego luce una estética oscura y apagada muy adecuada. Es espectacular (los golpes se reflejarán en la cara), aunque las cámaras a veces fallan.



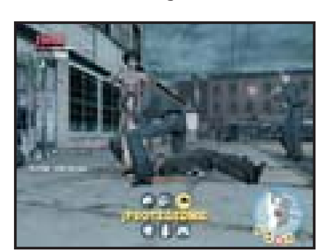
En otras misiones hay que pintar graffitis (con minijuego incluido). Y en todas las zonas enemigas podremos tapar las pintadas de las bandas rivales.

Un beat'em up muy "táctico"

En cada fase manejaremos a un Warrior, pero nos acompañarán otros integrantes de la banda. Podremos darles 6 sencillas órdenes (que ataquen, que destruyan, que nos protejan, etc.) y ellos responderán a la perfección. Además, podremos realizar golpes con dos Warriors. Y cómo no, en todo momento podrá entrar un amigo a ayudarnos a "repartir estopa".



Ante una pelea multitudinaria, no dudes en usar la orden "cargáoslos".



Y si la policía intenta esposarte, pide ayuda y tus Warriors vendrán a ayudarte.



Otra buena opción es golpear a un enemigo mientras otro Warrior le sujeta.



El juego es bastante salvaje y violento (no en vano es de Rockstar). Por ello, *The Warriors* está recomendado exclusivamente para mayores de 18 años.



El desarrollo incluye todas las situaciones de la película y muchas más. Están todas las bandas: los Baseball Furies, los Orphans, las Lizzies...



» En algunas misiones nos superarán en número y tendremos que ser sigilosos (aprovechando las zonas oscuras al estilo *Manhunt*, distrayendo a los enemigos o atacándolos por detrás) o directamente, "salir por piernas". Además, en muchos momentos tendremos que realizar tareas como conseguir "pasta" (robando los radiocassetes de los coches, "vaciando" tiendas...), pintar graffitis o rescatar a otros Warriors detenidos por la policía. Y muchas de estas acciones se realizan a base de minijuegos.

COMO VEIS, EL DESARROLLO es variado y muy divertido. Pero es que además el juego esconde extras como 40 misiones secundarias, un modo batalla con minijuegos para 1 ó 2 jugadores o un beat'em up que es un homenaje a los clásicos del género.

La ambientación es impresionante: la estética del film, todos los personajes y bandas, música y voces originales...

Pero si por algo nos ha encantado *The Warriors* es por su impresionante ambientación, muy fiel al film. La oscura estética, la música original de la película, los actores prestando su imagen y (la mayoría) su voz, la inclusión de todas las bandas, las múltiples escenas de la película realizadas con el motor del juego... Todo está cuidado al milímetro.

Por eso, poco importa que algunas animaciones sean mejorables, que las peleas sean algo embarulladas en ocasiones o que la cámara nos deje algo "vendidos" a veces. Estamos ante una cuidadísima producción que encantará a los fans de la película y de los beat'em up en general.

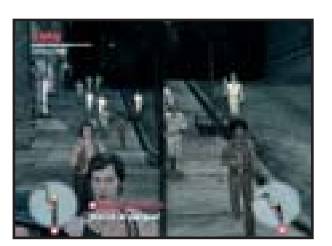
Podemos manejar un total de 9 warriors. Cada uno tiene sus características.



En el juego hay situaciones (como robar radios de los coches, abrir cerraduras o resistirse a una detención policial) que se resuelven con minijuegos.

Peleas variadas y duraderas

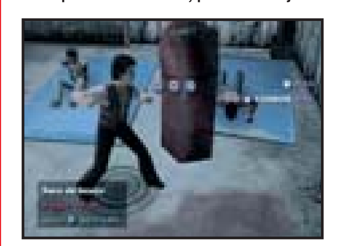
El juego ofrece 23 misiones en el modo principal, además de otras 40 secundarias, batallas en plan minijuego para 1 ó 2 jugadores y un beat'em up de desarrollo lateral que es un homenaje a los clásicos.



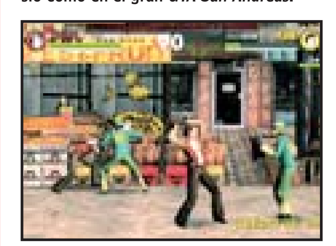
La historia principal se puede jugar íntegra con un amigo de forma cooperativa.



Hay retos como carreras en silla de ruedas o "captura la bandera", pero con mujer.



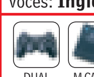
También podremos entrenar en el gimnasio como en el gran *GTA San Andreas*.



Al acabar el juego veremos un beat'em up que es un guiño al clásico *Double Dragon*.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**




DUAL SHOCK 2 · M.CARD (95 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

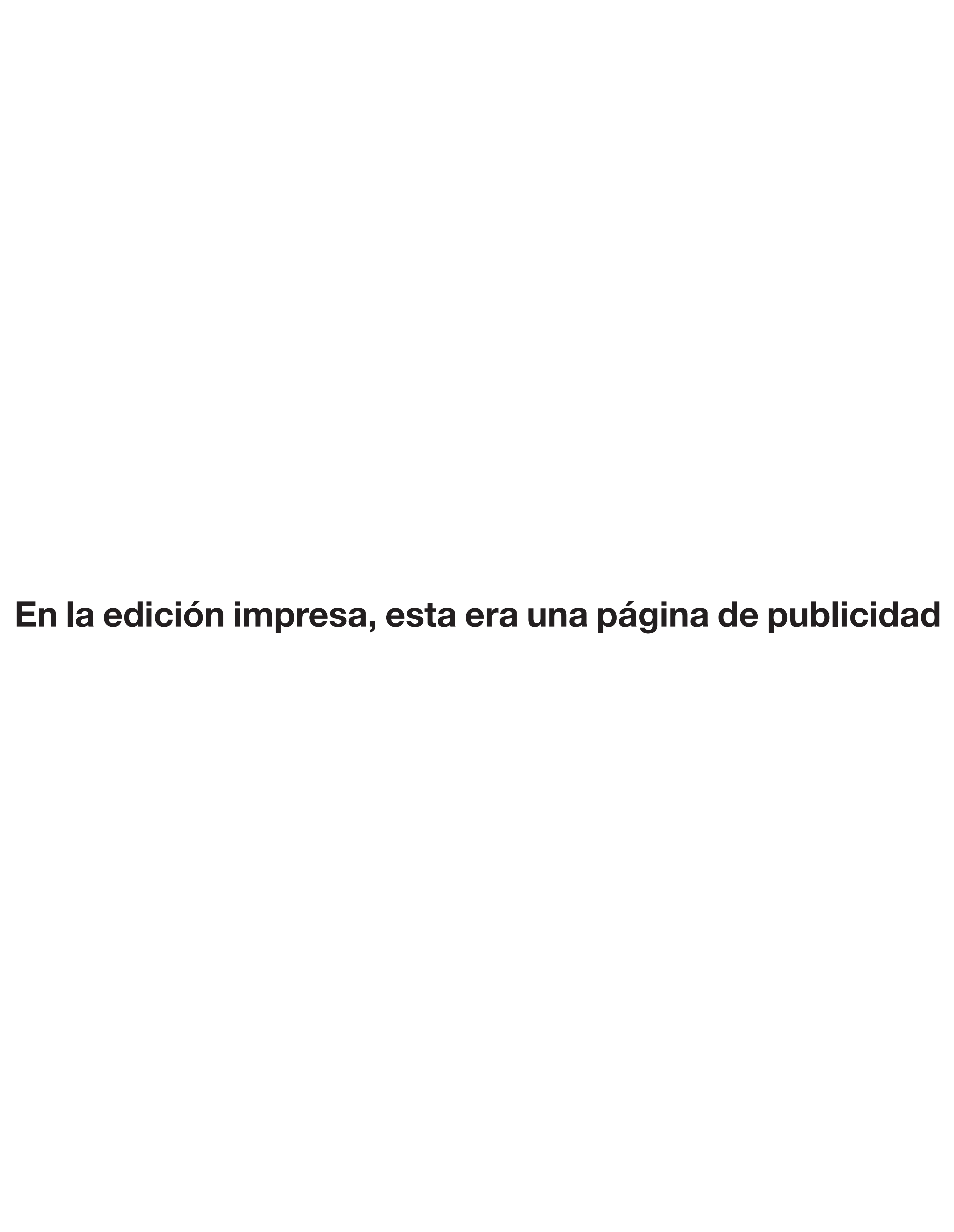
Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Su variedad, los múltiples recursos de ataque y, sobre todo, su impresionante ambientación.

↓ A veces las peleas son embarulladas, y las cámaras en ocasiones nos dejan "vendidos".

Un beat'em up variado y con una ambientación muy cuidada que ofrece diversión de la buena para uno o dos jugadores. Grandioso.


9


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16 Compañía **Activision** | Género **Deportivo** | Precio **59,95 €**

Tony Hawk's American Wasteland

Tocando el cielo sobre una tabla de "skate"

Las anteriores entregas de la saga *Tony Hawk's* ya te han consagrado como un maestro del monopatín... pero sólo triunfando en Los Ángeles llegarás a ser una leyenda del "skate".



El apartado gráfico vuelve a ser prodigioso: animaciones geniales, escenarios realistas y detallados y un motor que lo mueve todo con pasmosa fluidez.

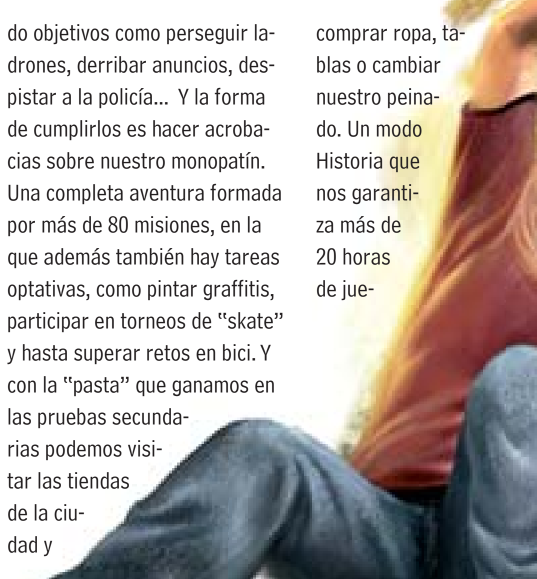


Además de las misiones principales, el modo Historia ofrece tareas secundarias en las que ganamos "pasta" con la que comprar ropa o cambiar de peinado.



Los escenarios están diseñados para que despleguemos nuestras muchísimas habilidades, incluida la posibilidad de bajarnos de la tabla para saltar, trepar...





En los 80 muchos jóvenes de EE.UU. expresaron su frustración ante la conservadora sociedad de su época a través del "skate". No sólo era un deporte, sino una actitud ante la vida que marcaba su forma de vestir, la música que escuchaban... Y este nuevo *Tony Hawk's* nos traslada a aquella década para disfrutar de la jugabilidad y el espectáculo habituales en la saga.

EL MODO HISTORIA SE OLVIDA DEL VIAJE por todo el mundo con diversos personajes que nos ofreció *Tony Hawk's Underground 2* el año pasado, para centrarse en las peripecias de un joven de los 80 que quiere labrarse una reputación como "skater" en Los Ángeles, afrontando objetivos como perseguir ladrones, derribar anuncios, despistar a la policía... Y la forma de cumplirlos es hacer acrobacias sobre nuestro monopatín. Una completa aventura formada por más de 80 misiones, en la que además también hay tareas optativas, como pintar graffitis, participar en torneos de "skate" y hasta superar retos en bici. Y con la "pasta" que ganamos en las pruebas secundarias podemos visitar las tiendas de la ciudad y comprar ropa, tablas o cambiar nuestro peinado. Un modo Historia que nos garantiza más de 20 horas de jue-

American Wasteland nos traslada a Los Ángeles en los años 80, convertidos en un joven "skater" que quiere hacerse un nombre entre los grandes.



El sistema de control es el que ha hecho famosa a la saga: decenas de trucos sencillos de realizar, que podemos enlazar en "combos" casi infinitos.





go, y que además viene acompañado de un modo Clásico, que nos invita a cumplir objetivos independientes, partidas multijugador Online y Offline, editores de personajes y parques...

Todas estas posibilidades aprovechan al máximo la mítica "jugabilidad Tony Hawk": ejecutamos las acrobacias con sencillas combinaciones de los botones y el stick (o la cruceta), y enlazamos un truco tras otro con nuestra habilidad como único límite. Eso sí, apenas hay nuevos movimientos con respecto a la anterior entrega, salvo las bicis BMX y detalles como poder golpear con la tabla. Pero aún así el repertorio es inmenso, incluyendo decenas de trucos sobre el monopatín y diversas habilidades acrobáticas cuando nos bajamos de él.

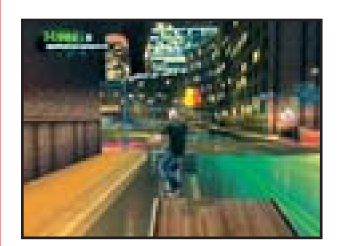
ADEMÁS, LOS ESCENARIOS SON perfectos para desplegar estas habilidades. Se trata de zonas de Los Ángeles cerradas pero interconectadas por túneles o pasillos, y todas están llenas de rampas para saltar, barandillas por las que "grindar"... Y gráficamente son realistas y detallados, lo que unido a las geniales animaciones logra que ver a nuestro "skater" hacer acrobacias en los tejados, a la vez que la ciudad gira vertiginosamente a nuestro alrededor, resulte todo un espectáculo. Y encima, al ritmo de una banda sonora de lujo con temas de Green Day, Bad Religion o Block Party.

Así, *American Wasteland* vuelve a aunar como pocos calidad técnica y diversión y, aunque a la hora de jugar resulta parecido a sus anteriores entregas, es tan completo, espectacular, jugable y divertido que sin duda se coloca entre los grandes juegos deportivos del año.

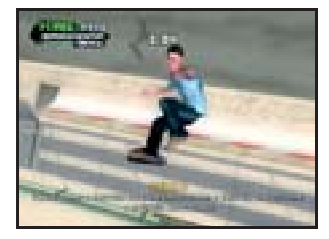
La jugabilidad, el espectáculo y la multitud de opciones típicas de los Tony Hawk's vuelven en esta entrega.

Compite a tu modo

Además del modo Historia, el juego tiene un modo Clásico con escenarios propios en el que afrontamos retos como recoger ítems o hacer combos. Y también hay partidas multijugador, editores diversos...



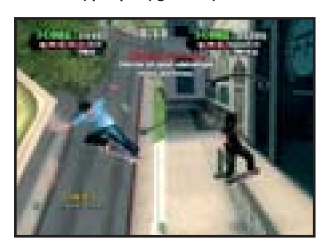
El modo Clásico ofrece escenarios exclusivos basados en ciudades de EE.UU.



Lo jugamos con "skaters" reales, como Tony Hawk, o creados por nosotros.



Y es que el juego incluye editores de "skaters", parques, graffitis, etc.



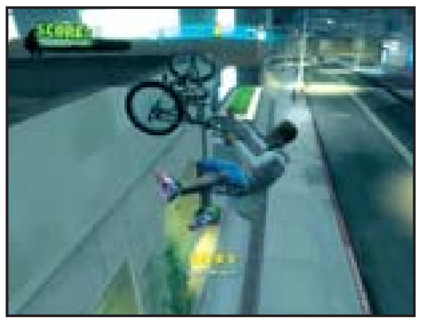
Además, hay modos multijugador Online y a pantalla partida para dos jugadores.

Pedales y trucos

La novedad jugable de *American Wasteland* son los retos en bici: debemos realizar trucos como "grindar", dar espectaculares giros, mantener equilibrios imposibles... El control, centrado en el uso de los dos "sticks" y los botones L y R, es magnífico.



En las calles de la ciudad, este tipo nos propondrá retos en bicicleta, como realizar trucos, a cambio de pasta.



Las posibilidades acrobáticas son casi tantas como sobre el monopatín y el control es igualmente bueno.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**



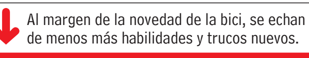


DUAL SHOCK 2 · M.CARD (132 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9 · Duración 9 · Calidad/Precio 9



Destaca en todos los aspectos, pero su maravillosa jugabilidad vuelve a ser la clave.



Al margen de la novedad de la bici, se echan de menos más habilidades y trucos nuevos.

Aunque no supone una revolución jugable, el nuevo *Tony Hawk's* vuelve a ser una apuesta segura de diversión, duración y espectáculo.



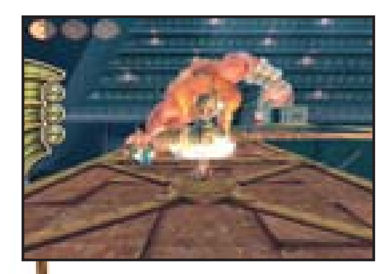
Compañía **Atari** | Género **Plataformas** | Precio **49,99 €**

Astérix y Obélix XXL2 Mission Las Vegum

¡Por Tutatis, sí que tienen sentido del humor estos romanos!

Los populares Astérix y Obélix protagonizan este juego de plataformas, que además de acción, saltos y puzzles, cuenta con un desarrollo desternillante.







En muchas ocasiones, los juegos basados en cómics únicamente toman prestada la imagen de sus protagonistas, sin conectar con el espíritu de los tebeos en los que se inspira. El caso de *XXL 2*, juego de acción y plataformas, no cae en este error y capta de forma magistral la esencia y el humor de las historietas de estos galos. Incluso el argumento parece sacado de cualquiera de sus cómics: el druida Panoramix ha sido secuestrado y nosotros debemos rescatarle aventurándonos en un parque temático romano (con constantes alusiones a Las Vegas). En nuestra aventura, tenemos que superar zonas de saltos, combates contra todo tipo de enemigos y resolver puzzles. Todo ello manejando indistintamente a Astérix u Obélix, dependiendo de qué personaje se adapte mejor a cada situación.

LO QUE "PICA" PARA SEGUIR AVANZANDO, son los constante guiños al mundo de los videojuegos (referencias a *Splinter Cell*, *Tomb Raider*...), que salpican cada uno de los coloridos escenarios. Y si los niveles presentan un sólido acabado, los personajes y las animaciones tampoco se quedan atrás. Además, tanto el control como el apartado sonoro están a la altura de las circunstancias. Vamos, que el único pero que se le puede poner es su corta duración. Por lo demás, un divertido plataformas, que además "engancha" con sus numerosos guiños al mundo de los videojuegos.



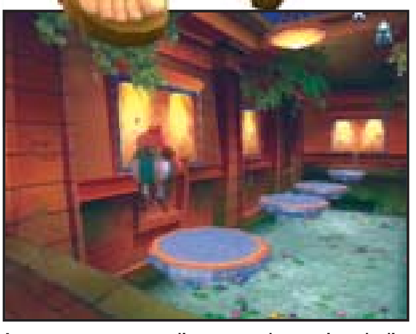
Astérix y Obélix, los conocidísimos personajes de cómic, protagonizan este divertido juego que combina las plataformas, acción y puzzles; todo ello bajo un magnífico e irreverente sentido del humor.



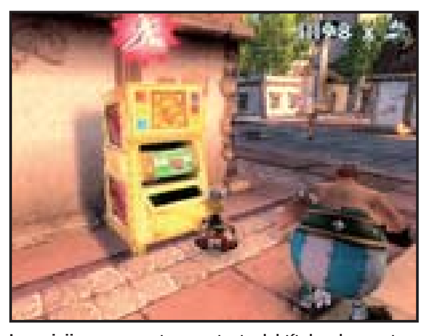
Una de las señas de identidad de *XXL 2* es su tremendo sentido del humor. Son constantes los guiños a un buen puñado de videojuegos: *Tomb Raider*, *Tetris*, *Sonic*, *Bomberman*, *Mario Bros*, *Splinter Cell*...

Dale al "coco"

Para que no todo sea superar zonas de plataformas y dar "palos", el juego incluye diversos puzzles (de calculada dificultad para que el ritmo no decaiga en ningún momento) y algunos minijuegos que complementan a la perfección el desarrollo del juego.



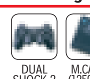
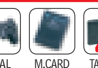
Aunque encontraremos diversos puzzles, su ajustada dificultad consigue que el ritmo de juego no decaiga.



Los minijuegos son otra constante del título, algunos tan divertidos como esta curiosa máquina "tragaperras".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**

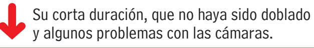


DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1250 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 7 · Diversión 7 · Duración 7 · Calidad/Precio 8

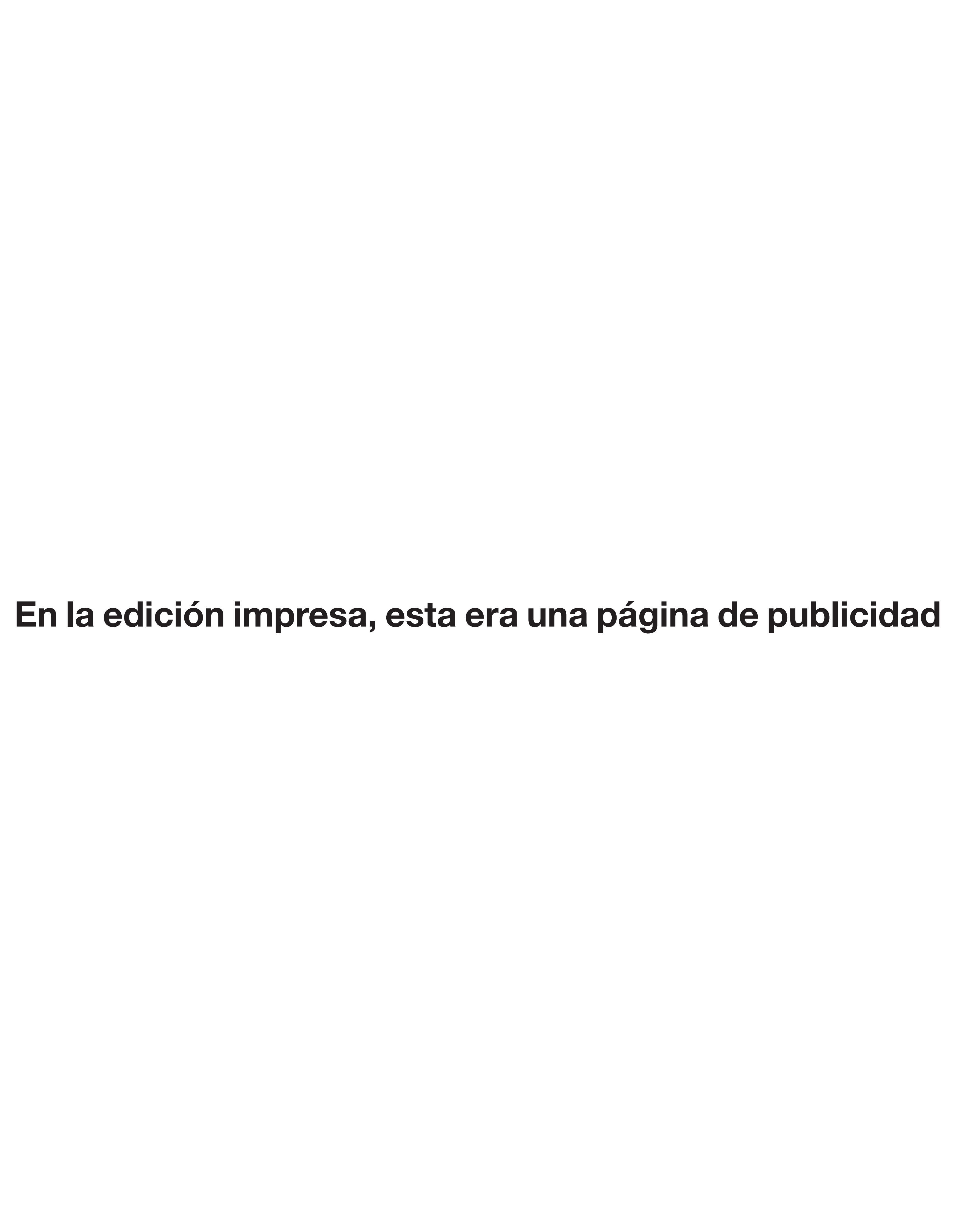
↑ El sentido del humor que destila el juego y el cuidado diseño de todos los escenarios.

↓ Su corta duración, que no haya sido doblado y algunos problemas con las cámaras.



Si te gustan las plataformas y la acción, este hilarante título te encantará gracias a su mezcla de saltos, combates, puzzles y humor.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16+ Compañía **EA Games** | Género **Shoot'em up subjetivo** | Precio **59,95 €**

Battlefield 2: Modern Combat

Guerra total por tierra, mar, aire... y Online

Diferentes tipos de tropas, toda clase de vehículos, un efectivo arsenal... Todo ello conforma los ejércitos modernos y ahora, soldado, tú puedes "alistarte" en ellos gracias a *BMC.*

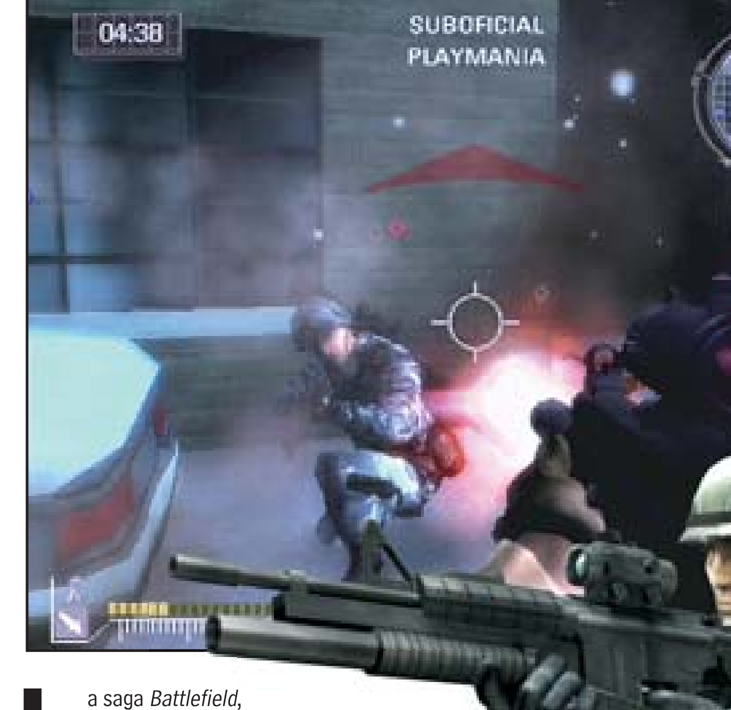

Para lograr la victoria debemos hacer buen uso de los múltiples vehículos disponibles y que van fuertemente armados: jeeps, lanchas motoras, helicópteros...



En cualquier momento podemos manejar a los soldados que tengamos a la vista, pudiendo así provocar emboscadas o elegir un armamento más adecuado.



La lograda ambientación y el estupendo doblaje al castellano, son los elementos clave que consiguen hacernos sentir protagonistas de cada una de las batallas.

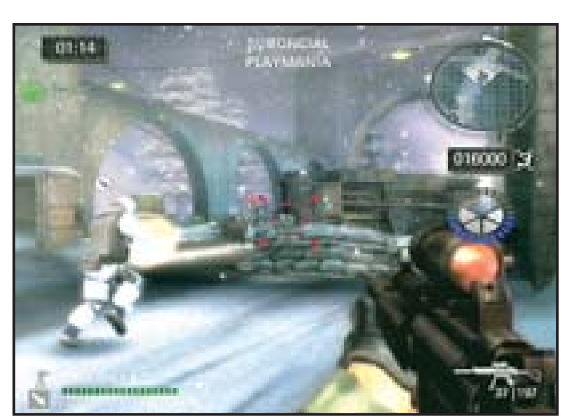


La saga *Battlefield*, compuesta por varios shoot'em ups de temática bélica, está más que consagrada en el mundo del PC gracias a sus vibrantes combates y sus posibilidades multijugador. Ahora la serie da el salto a PS2 conservando sus interesantes opciones Online y potenciando enormemente el modo para un jugador. Así, en la Campaña individual participamos en 20 misiones repletas de tiroteos, unas veces participando en las tropas de la OTAN y otras desde el bando Chino, en las que encarnamos el papel de diferentes cuerpos del ejército, desde francotiradores e ingenieros a tropas de asalto. Cada uno de estos soldados tipo tiene sus características propias y, gracias a un curioso sistema de control, podemos manejar a cualquiera de los soldados que tengamos en nuestro campo de visión. De esta manera, para cumplir los diferentes objetivos, desde eliminar blancos enemigos a explorar el terreno, tenemos que decidir qué unidad es más conveniente en cada ocasión, además de hacer buen uso del moderno arsenal disponible.

LA GRAN CANTIDAD DE VEHÍCULOS es otro elemento a tener en cuenta, ya que aumentan enormemente las posibilidades de juego dentro de cada batalla: helicópteros, jeeps, barcos... Sin embargo, pese a todo lo dicho, en muchas ocasiones los intercambios de disparos se nos antojan algo "sosos" y faltos de



Battlefield 2 Modern Combat es un trepidante shoot'em up que nos sitúa en medio de multitudinarios combates entre ejércitos armados hasta los dientes.



El punto fuerte del juego y la opción más interesante de *BMC* es su modo Online, en el que pueden participar hasta 24 jugadores simultáneamente.





emoción, algo en lo que tiene bastante culpa la "tontorrona" IA de los enemigos, un control algo mejorable (nuestro personaje se "atasca" a menudo en los objetos del escenario) y misiones donde, casi siempre, todo se limita a disparar sin más.

Donde no falta ese punto de emoción es en el divertido modo Online, en el que hasta 24 "soldados" pueden verse las caras. Como puedes imaginar, con tal cantidad de jugadores la acción no deja respiro alguno y te hace sentir como si realmente estuvieras en un campo de batalla: disparos por doquier, helicópteros sobrevolando tu cabeza... Aunque los modos de juego (Conquista y Captura la Bandera) no son nada originales, la opción Online sigue siendo la mejor alternativa para sacarle todo el "jugo".

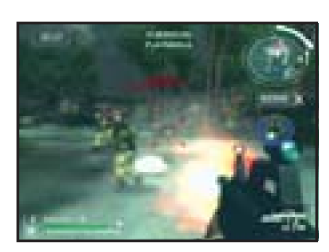
EL APARTADO GRÁFICO CUMPLE perfectamente con su cometido, aunque también es cierto que se podían haber mejorado ciertas texturas y evitado algunas ralentizaciones producidas cuando hay muchos personajes en pantalla. Eso sí, el apartado sonoro es estupendo, destacando por encima de todo el doblaje al castellano y la épica banda sonora.

Así las cosas, si ponemos en una balanza las virtudes (genial ambientación, acción sin tregua y trepidante modo Online) y los defectos (pobre IA enemiga, misiones repetitivas y un apartado gráfico mejorable), tenemos un juego que agradará a los fanáticos de la temática bélica y del juego Online, aunque puede dejar indiferentes al resto. No es que no sea entretenido, pero si se hubiera pulido más, estaríamos hablando de un duro rival para *SOCOM II*, el mejor juego Online de PS2.

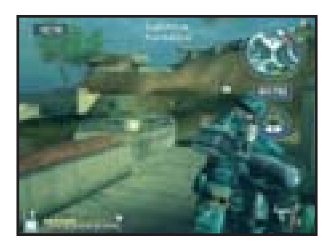
Aunque cuenta con misiones para un jugador, el modo Online es la opción que saca máximo provecho al juego.

Ejércitos bien organizados...

Cada ejército tiene varias clases de soldados, teniendo cada cuerpo armas y habilidades diferentes. Trazar una buena estrategia de ataque y actuar con los soldados adecuados es la base de nuestra victoria.



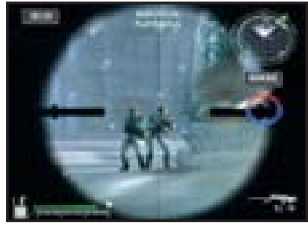
Los soldados de asalto son la mejor opción para acabar con la infantería ligera.



Cuando nuestros soldados tienen la salud baja, podemos utilizar ayuda médica.



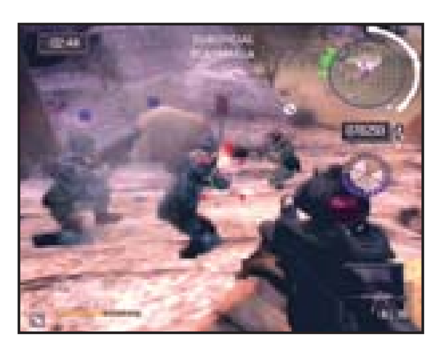
Para acabar con los enemigos más poderosos, contamos con la infantería pesada.



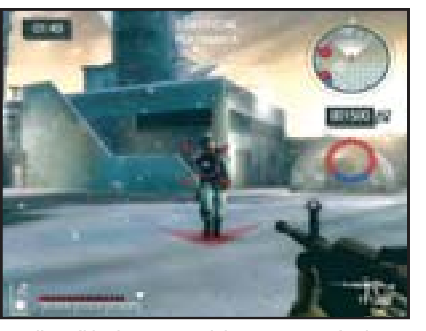
Los francotiradores son infalibles derribando enemigos a larga distancia.

Al asalto en Red

B2MC es un juego con clara vocación Online. Hasta 24 jugadores pueden medir su habilidad en un total de 10 mapas y 2 modos de juego distintos: Captura de Bandera y Conquista. Jugando en red no va mal del todo, aunque a veces da "tirones"...



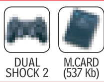
Los jugadores en Red pueden elegir entre el ejército de EE.UU., la UE, China y una Coalición de Oriente Medio.



Hay disponibles hasta un total de 50 armas, teniendo cada ejército su propio y característico arsenal.

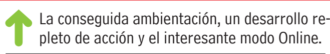
FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-24**

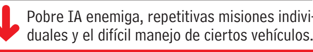




DUAL SHOCK 2 · M.CARD (537 Kb) · TARJETA ETHERNET · HEADSET · TECLADO · RATÓN



Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8



La conseguida ambientación, un desarrollo repleto de acción y el interesante modo Online.

Pobre IA enemiga, repetitivas misiones individuales y el difícil manejo de ciertos vehículos.

Los seguidores de lo bélico tienen una cita ineludible, aunque no consigue superar a *SOCOM II*, el rey del género, pese a sus buenas ideas.



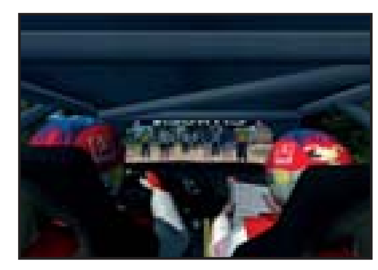
3 Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 €**

WRC Rally Evolved

Siente la emoción del rally de nuevo en tus manos

Ahora que Sainz se ha retirado, hay una vacante para que un nuevo talento demuestre lo que sabe hacer con un volante en carreras de extrema dificultad. ¿Serás tú?





W*RC Rally Evolved* es una nueva entrega de la saga *World Rally Championship* y llega dispuesta a romper moldes. Metiéndonos en la piel de famosos pilotos como Sebastián Loeb, Marcus Grönholm o Petter Solberg, podemos disputar el campeonato de rallies, un rally individual, correr tramos sueltos o una carrera rápida, superar retos en tramos clásicos con unas condiciones y vehículos determinados, practicar rallycross o pasarnos por la pista de pruebas para entrenarnos libremente.

El realismo es la clave del juego, ya que se han cuidado todos los detalles, como las colisiones y sus efectos en nuestro vehículo, los eventos aleatorios que ponen a prueba nuestros reflejos y concentración en la pista, la climatología, la IA de los rivales y la de nuestro copiloto, cuyos consejos son de gran ayuda.

ADEMÁS, HAY QUE SUMARLE UN MODO ONLINE para hasta 8 jugadores en el que podemos desafiar a cualquiera para validar (o conquistar) el título de mejor piloto (offline sólo pueden jugar 4 jugadores por turnos). El único pero que se le puede poner es el, a veces, excesivo tono arcade en detrimento de la simulación y el poco peso del coche, capaz de "volar" al mínimo roce. Por lo demás, un gran juego que todo amante de los rallies debería probar.



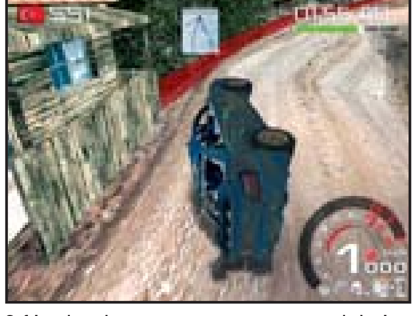
Después de elegir escudería y piloto, ***WRC Rally Evolved*** **nos permite participar en complicadas y emocionantes carreras de rally de distintos tipos en los que el objetivo es siempre el mismo: ser el mejor.**



Esta nueva entrega de la popular saga *WRC* ofrece emoción y tensión a partes iguales, ya que el realismo en pista y la sensación de velocidad son increíbles. A destacar el apartado gráfico y la IA.

¡Toca ir al taller!

Tras cada carrera, podemos ir al taller para revisar los daños sufridos y arreglarlos. En pantalla nos indicarán las partes dañadas y el tiempo de reparación: si nos pasamos sufriremos una penalización. Eso sí, no siempre será necesario arreglar todos los daños para competir.


Sufrir golpes durante una carrera es muy normal al principio. Nuestro copiloto nos irá informando de los daños.



En el taller veremos los daños a fondo y lo que nos cuesta repararlos. Si usamos mucho tiempo nos penalizarán.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**



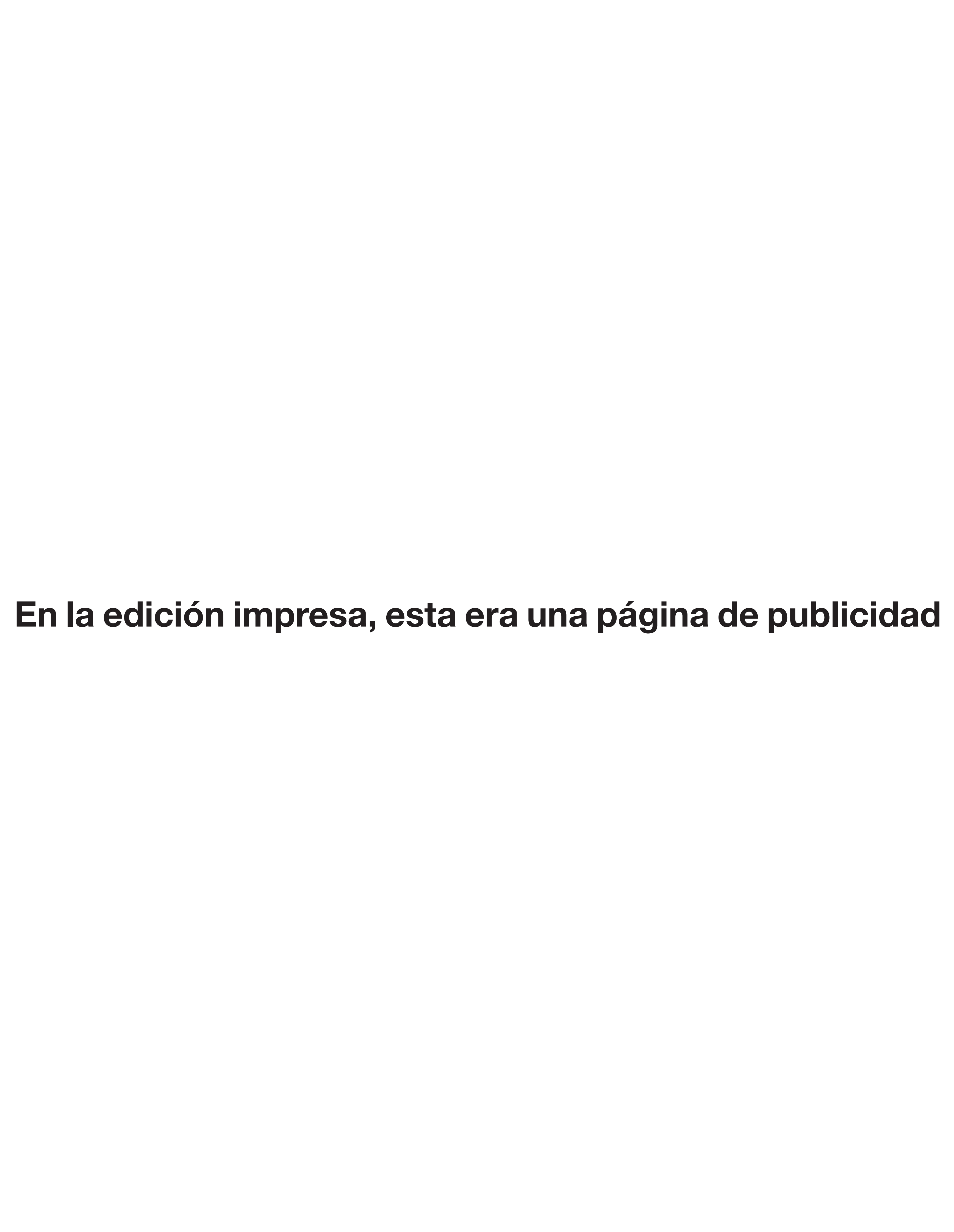
Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Muchos modos de juego (incluso online), el sólido entorno gráfico, su buena IA...

↓ Los coches siguen pesando excesivamente poco y a veces hacen cosas raras.

Una nueva vuelta de tuerca en la saga, aunque ahora tiene más de arcade que de simulador. Si no te importa en exceso este cambio...




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3 Compañía **Sony** | Género **Acción** | Precio **59,95 €**

Ratchet: Gladiator

Vuelve el campeón de la acción galáctica

Aunque Clank no le acompaña en su nueva aventura, Ratchet no está solo: tiene su pistola láser. Y su lanzagranadas, sus torretas automáticas, sus bombas buscadoras, sus...



El aspecto de la aventura vuelve a ser de "dibujos animados" y el motor gráfico pone en pantalla muchos enemigos y explosiones sin ralentización alguna.



Clank no nos acompaña (sólo nos da consejos por radio), pero nos escoltan dos robots controlados por la CPU que disparan y obedecen sencillas órdenes.



Como Clank ya no le sirve de mochila propulsora, Ratchet sólo da pequeños saltos. Pero le bastan para superar las escasas zonas de plataformas del juego.



Desde sus inicios plataformeros la saga *Ratchet & Clank* ha evolucionado hacia un desarrollo centrado en la acción. Una tendencia que culmina en *Ratchet: Gladiator*, un título que ofrece una aventura para un jugador centrada en el combate y muchas posibilidades multijugador.

LA HISTORIA CUENTA COMO RATCHET, el héroe espacial, es raptado y obligado a participar en un concurso intergaláctico, sin la ayuda de su robot Clank (quien sólo nos da consejos por radio). Los desafíos del concurso nos trasladan a diferentes planetas y tienen objetivos muy sencillos, como llegar a un determinado punto o activar interruptores, mientras por el camino acabamos con hordas de robots y alienígenas hostiles. En algunas misiones la destrucción continuará a bordo de vehículos (como una nave o un todoterreno), y hasta habrá zonas de saltos muy puntuales.

Lo que no ha cambiado es la habilidad de Ratchet para apretar el gatillo: con un control magnífico, manejamos 10 armas de increíble poder destructivo, más alguna oculta que descubriremos al acabar la aventura. Alternándolas a la velocidad del rayo, nos deshacemos de grandes grupos de





Ratchet es raptado y obligado a participar en un concurso televisivo en el que se las verá con los robots y alienígenas más temibles del Universo. Sólo disparando sin parar acabará de una pieza la aventura.



El héroe vuelve a desplegar un enorme poder destructivo y no sólo al usar su versátil armamento, sino también a bordo de 4 vehículos: una nave, un todoterreno, una moto flotante y un robot de asalto.





enemigos en segundos, en un despliegue de acción muy jugable y divertido. Como novedad, Ratchet va acompañado por dos robots controlados por la CPU que nos apoyan con sus fusiles láser, y a los que damos sencillas órdenes (que se agrupen, que realicen ataques especiales, que activen interruptores...).

Este despliegue de acción viene acompañado por unos gráficos vistosos, con personajes y escenarios sencillos, pero batallas con decenas de personajes y unas explosiones alucinantes, tanto por su aspecto como por su contundente sonido.

ASÍ, LA NUEVA AVENTURA DE RATCHET es divertida y jugable... pero menos variada que las anteriores. Se echan de menos más saltos, las búsquedas de ítems ocultos... Y también es más corta, ya que nos durará 13 ó 14 horas. Eso sí, esto se compensa con una gran oferta de modos multijugador Online y Offline, que conservan la jugabilidad y frenética acción y multiplican la diversión al jugar con amigos. Así que jugando con amigos *Ratchet: Gladiator* es muy recomendable. Y en solitario no es tan completo como otros capítulos de la saga, pero sí un juego de acción divertido.

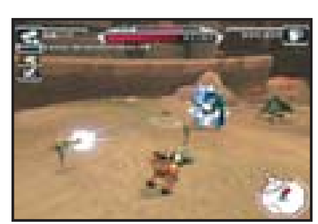
En su cuarta aventura, Ratchet se olvida de saltar y se desmelena derrochando acción de calidad.

Mejora tu armamento

A lo largo del juego compramos armas futuristas, y usándolas aumentará su poder hasta diez veces. Como novedad, podemos asociar a ellas modificadores que las dotan de características especiales.



Hay ametralladoras láser, granadas buscadoras, torretas automáticas, rifles...



Los modificadores dotan a las armas de poder congelante, ataques múltiples, etc.

Modos multijugador: a más acción, más diversión

Ratchet: Gladiator apuesta fuerte por la faceta multijugador. Podemos jugar toda la aventura principal en modo Cooperativo con un amigo a pantalla partida. Y tenemos partidas multijugador Offline para hasta 4 jugadores a pantalla partida, y para 8 Online, en 5 modos de juego en los que usamos todas las armas y vehículos de la aventura principal.



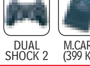
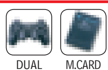
En el modo Cooperativo, un jugador maneja a... ¡Clank!



Las batallas Online u Offline destilan gran diversión.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-8**

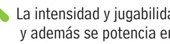






DUAL SHOCK 2 | M.CARD (399 Kb) | TARJETA ETHERNET | MULTITAP | TECLADO | RATÓN



Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8



La intensidad y jugabilidad de sus combates y además se potencia en el multijugador.



La aventura para un jugador, aunque divertida, es menos variada que las anteriores.

Ratchet vuelve con un juego de acción pura, menos variado que sus otras aventuras, pero divertido y con buenos modos multijugador.



8

Compañía **Konami** | Género **Aventura de acción** | Precio **49,95 €**

Wallace y Gromit: La maldición de las verduras

Aventuras para los "peques"





Tras varios cortometrajes, el inventor Wallace y su perro Gromit protagonizan su primera película de animación: "La Maldición de las Verduras". Precisamente este film es la fuente de inspiración para esta aventura que combina acción, plataformas, sencillos puzzles y diversos minijuegos de habilidad.

Nuestra misión, al igual que en la peli, es lograr que se celebre sin incidencias el Concurso de Vegetales Gigantes. Alternando el control de ambos personajes debemos controlar y capturar plagas de conejos, buscar objetos para otros personajes... Todo ello arropado con los toques de humor de estos simpáticos personajes y bajo un sencillo sistema de juego que permite disfrutar desde principio.

Si bien es cierto que sus gráficos son discretos y su control algo impreciso a veces (detalles que le alejan de estar entre la élite), los más pequeños que hayan disfrutado con la película seguro que no le harán ascos a un título especialmente realizado para ellos por su directo y fácil estilo de juego.

Acción, plataformas y minijuegos se combinan en esta aventura protagonizada por Wallace y Gromit.



Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (347 Kb) • Dual Shock 2

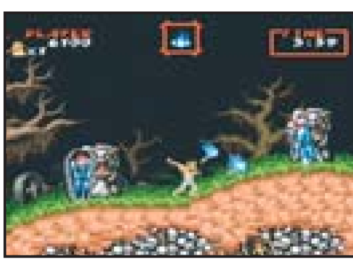
Aunque hay aventuras más completas y vistosas, ésta es ideal para los "peques" por su simpática estética y sencillo sistema de juego. **7**



El humor típico de estos personajes de plastilina está presente durante el desarrollo del juego.

Compañía **Capcom** | Género **Arcade** | Precio **29,95 €**

Capcom Classics Collection



Algunos de los arcades más conocidos y divertidos de Capcom están recopilados en este título.



Los buenos arcades no pasan de moda y prueba de ello es esta recopilación de las más conocidas recreativas de Capcom para nuestra PS2. Hasta un total de 20 títulos componen esta genial selección, en la que podemos encontrar desde juegos de lucha (*Street Fighter II*) a beat'em up (*Final Fight*), pasando por los arcades de toda la vida, como *Commando* o *Ghosts'n Goblins*. La principal característica de todos ellos es la diversión directa y sin complicaciones, a lo que hay que unir una perfecta adaptación del sistema de control para nuestro Dual Shock 2.

Inglés • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (105 Kb) • Dual Shock 2

Por la calidad y cantidad de juegos incluidos, este recopilatorio es una económica oportunidad para disfrutar de estos divertidos arcades. **7**

Compañía **Proein** | Género **Survival Horror** | Precio **44,95 €**

Michigan Report from Hell

¿Salvas la vida de la chica o grabas al bicho "zampándosela"? Tú decides. Hay 5 finales distintos.

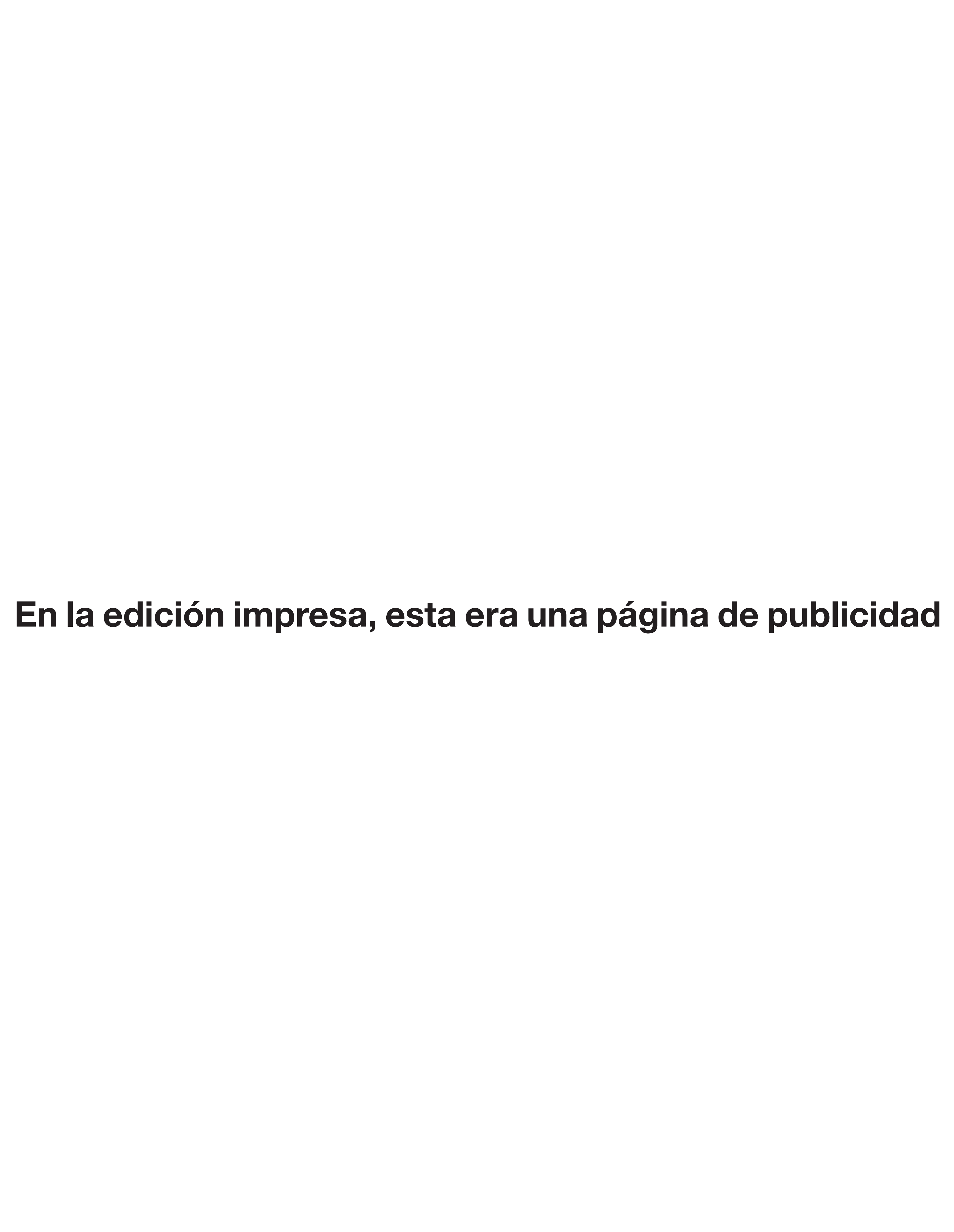


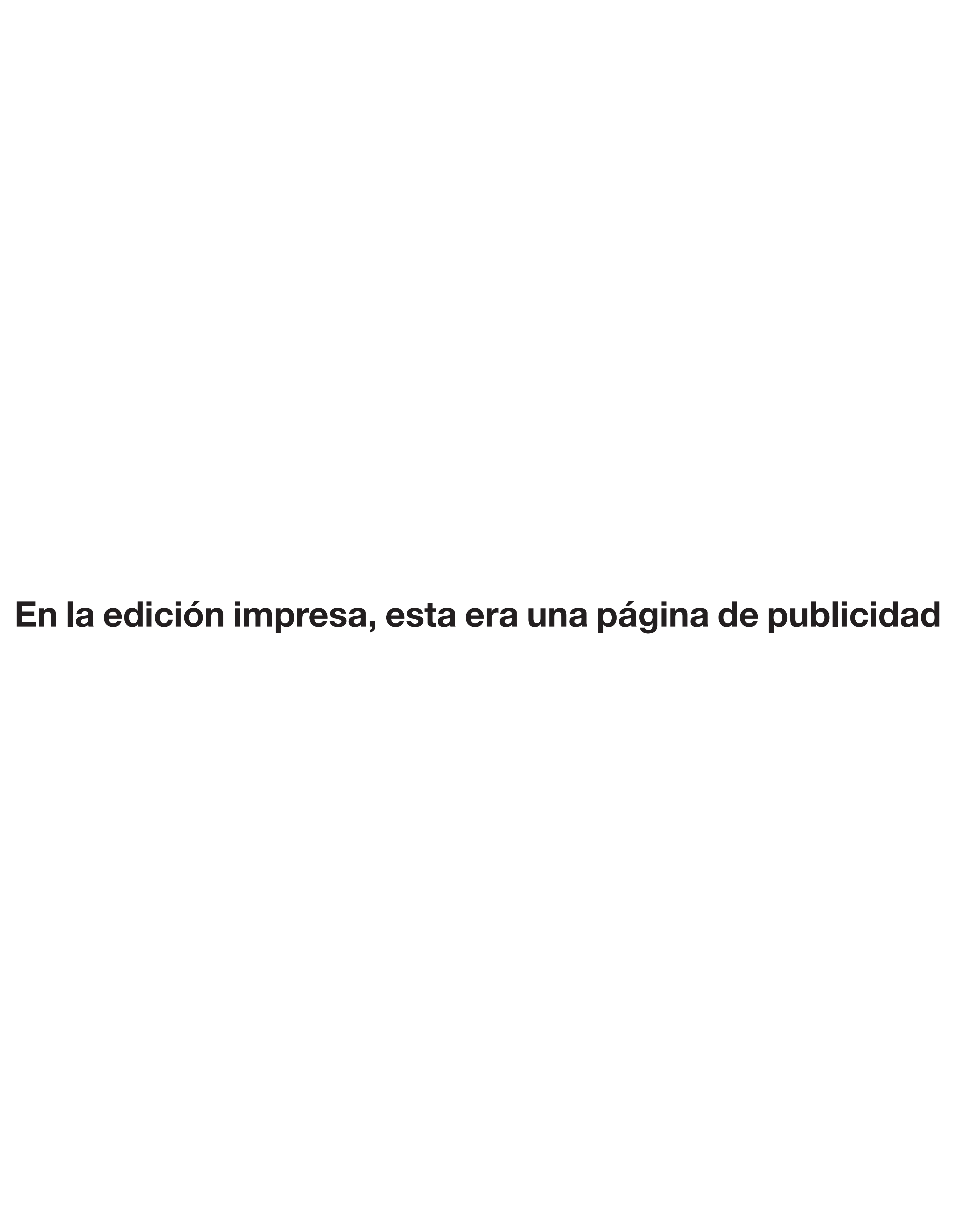
La ciudad está envuelta en una densa niebla, los monstruos campan a sus anchas y tú, como cámara de televisión, deberás investigar lo que ha pasado y grabar un buen reportaje. Cuanto más descriptivas, morbosas e incluso "picantes" sean las imágenes que filmes, mejor para tu audiencia. Eso sí, muchas veces tendrás que decidir entre grabar un buen reportaje o salvar la vida de tus compañeros... Sin duda, un planteamiento muy interesante, pero que queda arruinado por un apartado gráfico mediocre, un control mejorable y un desarrollo bastante lento. Una pena.

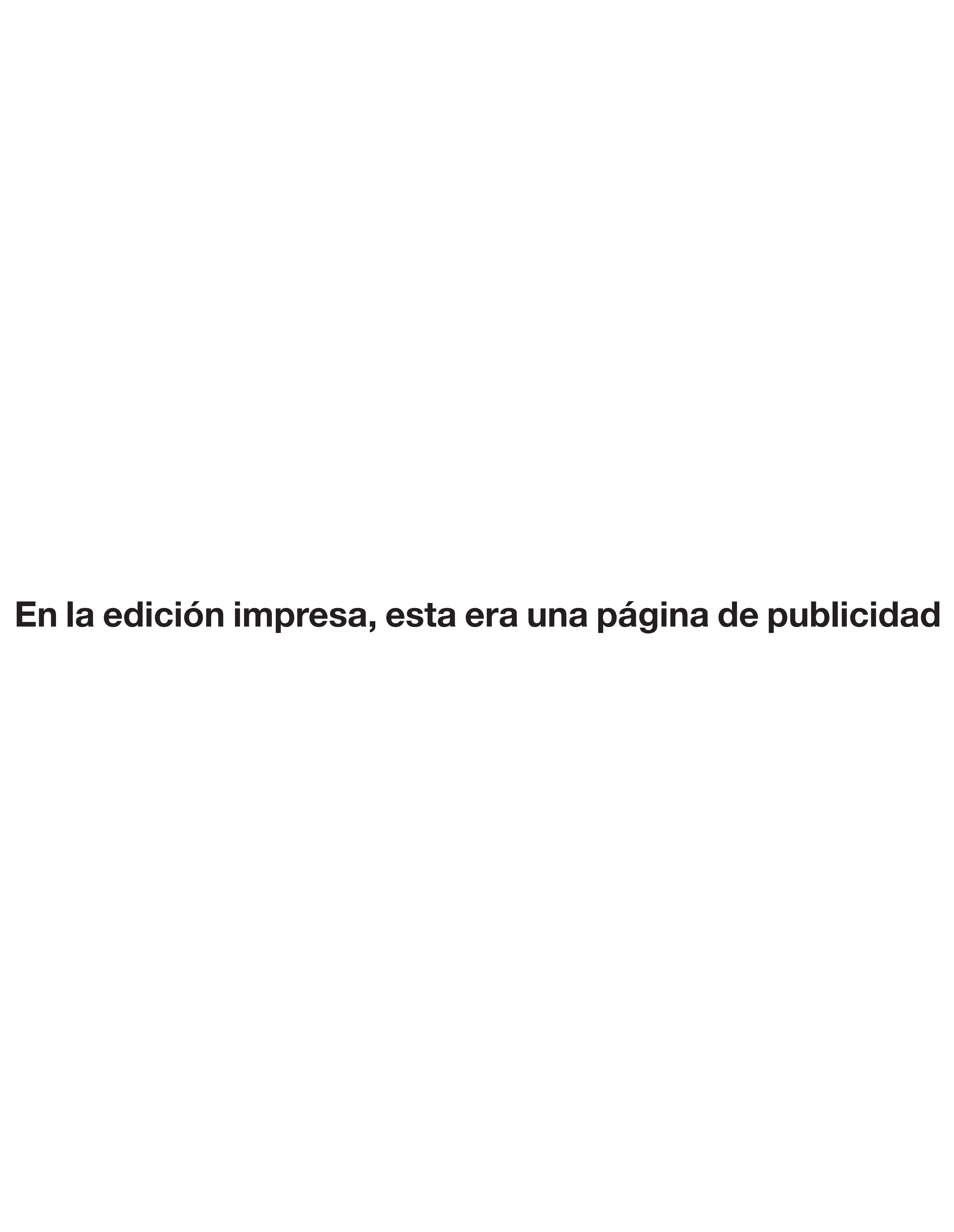
Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (45 Kb) • Dual Shock 2

Un survival horror muy original. Lástima que resulte lento y que el apartado técnico no acompañe. Si te gustan los juegos "raros"...




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **Take 2** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 €**

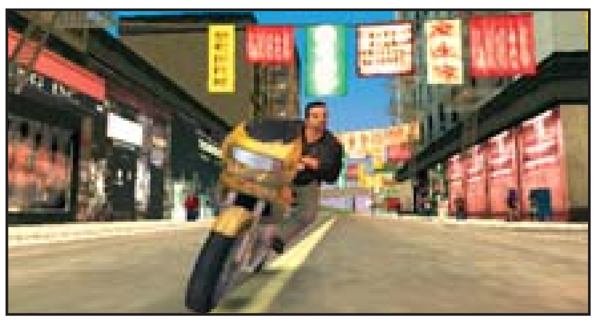
GTA Liberty city Stories

Se acabaron las excusas para no tener PSP...

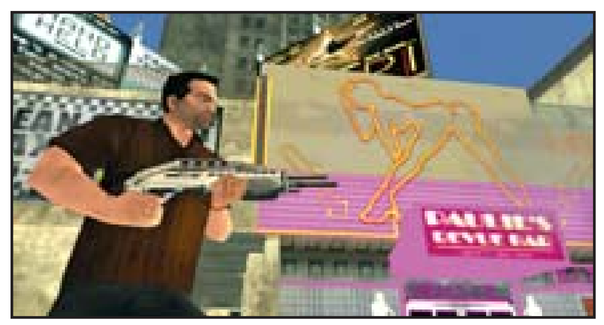
Cuatro años después del debut de la saga en PS2, *GTA* se prepara para imponer sus normas en el último vecino que acaba de llegar al barrio, una pequeña consola llamada PSP...



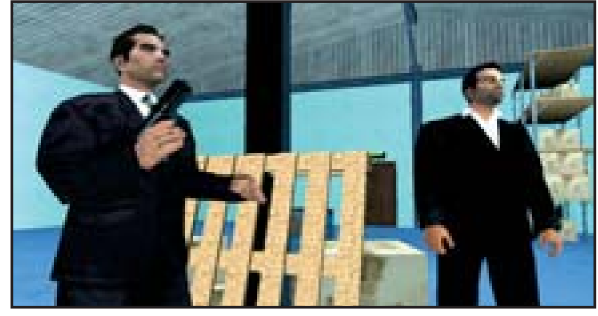
Esta entrega de la saga transcurre en Liberty City, la urbe de *GTAIII*, aunque la historia transcurre años antes. Por eso encontramos muchas zonas cambiadas.



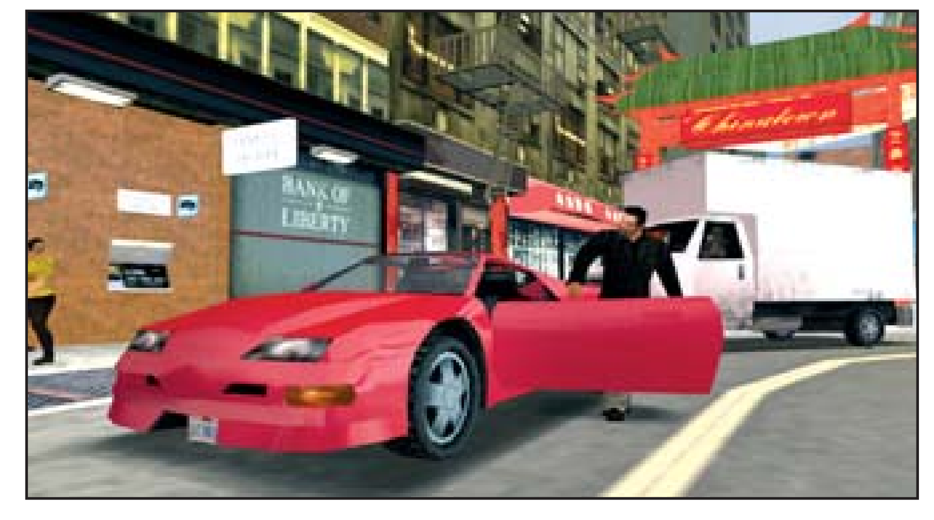
Como en cualquier otro *GTA*, podemos recorrer la ciudad con total libertad, conducir vehículos, disparar, realizar tareas secundarias... Un sinfín de posibilidades.



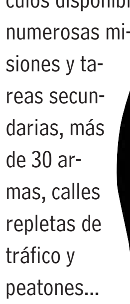
Las mejores armas de toda la saga están presentes, desde lanzallamas a potentes ametralladoras, granadas, cócteles molotov, magnums... Para todos los gustos.



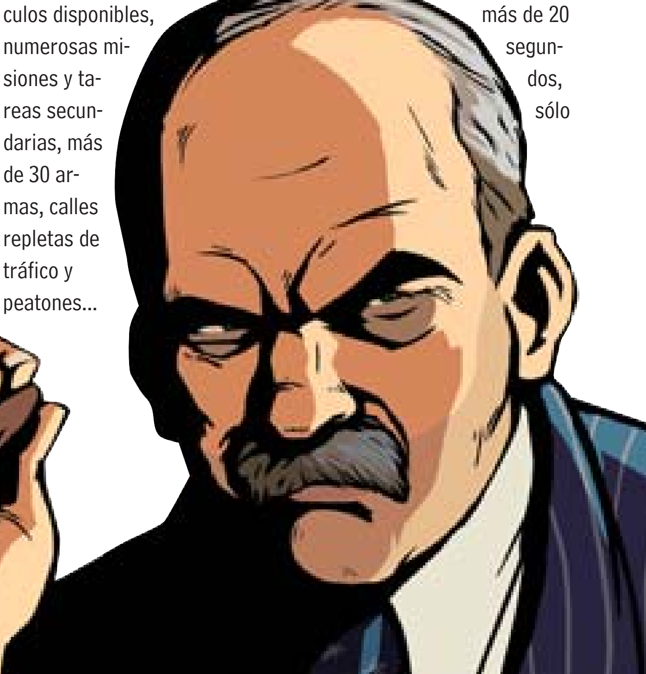
Los únicos tiempos de carga los encontraremos al activar las misiones y secuencias de vídeo. Apenas son 5 segundos de espera, prácticamente igual que en PS2.



Si en octubre de 2001, cuando se lanzó el primer *GTA* de PS2, nos hubieran dicho que en 2005 íbamos a poder jugar a una versión prácticamente idéntica en una consola portátil nos hubiéramos reído a carcajadas. Es más: cuando se empezó a hablar de un *GTA* para PSP, lo primero que nos vino a la cabeza fue un juego con vista aérea y apariencia casi 2D, como en las primeras entregas de la saga... Pero nada más lejos de la realidad. Con el juego terminado en nuestras manos, podemos decir sin miedo que *Liberty City Stories* ha superado nuestras expectativas más optimistas y que incluso supera al primer *GTA* de PS2 en muchos aspectos. Eso no quita que, en otros, de los que os hablaremos más adelante, presente algunas carencias... Pero sin duda pesa más lo bueno.



***GTA LCS* TIENE TODO LO QUE UN SEGUIDOR** de la saga hubiera soñado: trabajados gráficos 3D, una ciudad gigantesca (la de *GTAIII* pero con cambios), libertad total de movimiento, más de 70 vehículos disponibles, numerosas misiones y tareas secundarias, más de 30 armas, calles repletas de tráfico y peatones... Y, lo que es mejor, en numerosos aspectos, como los reflejos de los coches o la distancia a la que se dibuja el horizonte, supera con creces a lo que vimos en *GTAIII* de PS2. Por si fuera poco, los tiempos de carga, uno de los principales problemas de PSP, están reducidos a la mínima expresión. Tras una carga inicial de poco más de 20 segundos, sólo




LCS integra las tres islas de la ciudad original, aunque dos de ellas no están disponibles inicialmente.


El juego explota el potencial de PSP: cuidados efectos de luz, climatología, modelos y caras geniales...





"padeceremos" 5 segundos de espera al cargar las secuencias de vídeo previas a las misiones o cambiar entre las 3 islas disponibles. Ni siquiera notaréis grandes parones al cambiar de emisora de radio, entre las 10 disponibles (casi todas con temas conocidos). Y eso por no hablar del control, que se ha adaptado de forma sublime a las "limitaciones" de PSP y que incluso nos permite controlar la cámara aún no existiendo un segundo stick.

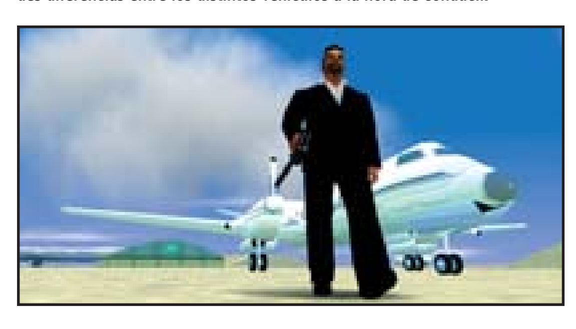
ASÍ, DESDE UN PUNTO DE VISTA TÉCNICO, *GTA LCS* es una verdadera maravilla, capaz de desencajarte la mandíbula durante los primeros minutos de juego porque no darás crédito a lo que estás viendo. Así de simple. Y metiéndonos de lleno en el juego, la trama nos coloca en el pellejo de Toni Cipriani, un "mafiosi" que borró del mapa a una persona molesta para la familia y que se vio obligado a desaparecer una temporada. Ahora regresa a su ciudad, pero tendrá que empezar a trabajar desde abajo, cumpliendo las tareas que le encarguen una larga lista de chiflados personajes, desde »

Por su innegable calidad, GTA LCS se instalará en tu PSP y tardará mucho en salir de la ranura de los UMD...


El juego derrocha situaciones curiosas, como estos matones que intentarán liquidarnos, a petición de nuestra "mamma", durante buena parte del juego.



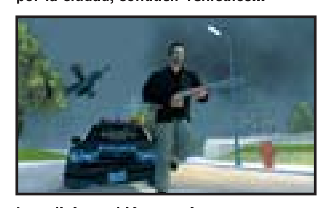

El control es otro de los puntos fuertes de *GTA LCS* e incluso notaréis grandes diferencias entre los distintos vehículos a la hora de conducir.

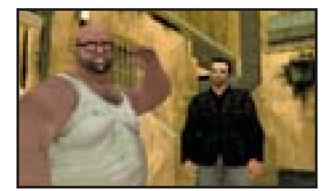


Un GTA "a lo grande"

Aunque PSP es una portátil, eso no ha impedido que *GTA LCS* haga gala de una factura técnica y un acabado de lujo, que ha cuidado hasta el doblaje en inglés. Y todo, como siempre, ofreciendo grandes dosis de libertad y cientos horas de juego...


Tenemos plena libertad para movernos por la ciudad, conducir vehículos...


La policía también estará presente y usarán todos sus medios para darnos caza.


Conoceremos a un montón de personajes nuevos, a cual más "chalado", como JD.







Al cumplir ciertas misiones desbloquearemos nuevos uniformes, como un chandal, el uniforme de una banda, un peto con máscara de hockey...



El sistema de puntería nos permite fijar un blanco, apuntar de forma libre... Aunque con muchas armas no podemos andar y disparar a la vez.





» recoger coches con "mercancía" a hacer propaganda de un político. En este sentido se echa en falta un poco más de originalidad, ya que algunas misiones son calcos de las vistas en otros *GTA*. No obstante, también hay misiones sorprendentes, que se concentran sobre todo al final del juego, así como nuevos trabajos "R3", como vendedor de coches o provocar el caos con un camión de bomberos.

Liberty City Stories hace pedazos las limitaciones de PSP y ofrece una experiencia sin tiempos de carga.

LA RECOGIDA DE PAQUETES OCULTOS o los iconos de masacre también están presentes, cerrando así un título tan profundo como otros *GTA*. Eso sí, tras disfrutar con *San Andreas*, en ocasiones nos ha parecido que le falta "algo", como mejorar las habilidades de Toni o comprar ropa. En cualquier caso, *GTA LCS* es hoy por hoy el mejor juego de la portátil, un salto muy importante que deja muy claro que podemos esperar mucho de PSP.

La locura multijugador

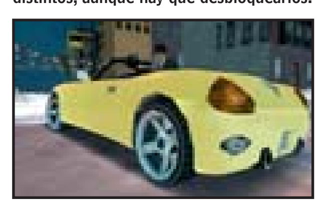
La principal novedad de este *GTA* son sus modos multijugador para 6 jugadores simultáneos. Carreras, deathmatch, robar la limusina del rival y llevarla a nuestra base... Siete modos muy muy variados.



Entre los modos hay de todo: deathmatch, capturar la limusina, retener un tanque...



Elegimos a nuestro personaje entre 60 distintos, aunque hay que desbloquearlos.



Los modos multijugador dejan libertad total para recorrer la ciudad, conducir...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **UMD**
Voces: **Inglés**	Jugadores Wi-Fi: **2-6**

ADAPTACIÓN A PSP: Genial. Tener en la palma de la mano el universo *GTA* es algo que no se ve todos los días, y menos aún con un acabado tan bueno.

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 10 **Calidad/Precio** 9

↑ Técnicamente es de lo mejor que hemos visto en PSP y es tan profundo como otros *GTA*.

↓ La trama es un poco floja, el prota un poco "pelele" y algunas misiones están muy vistas.

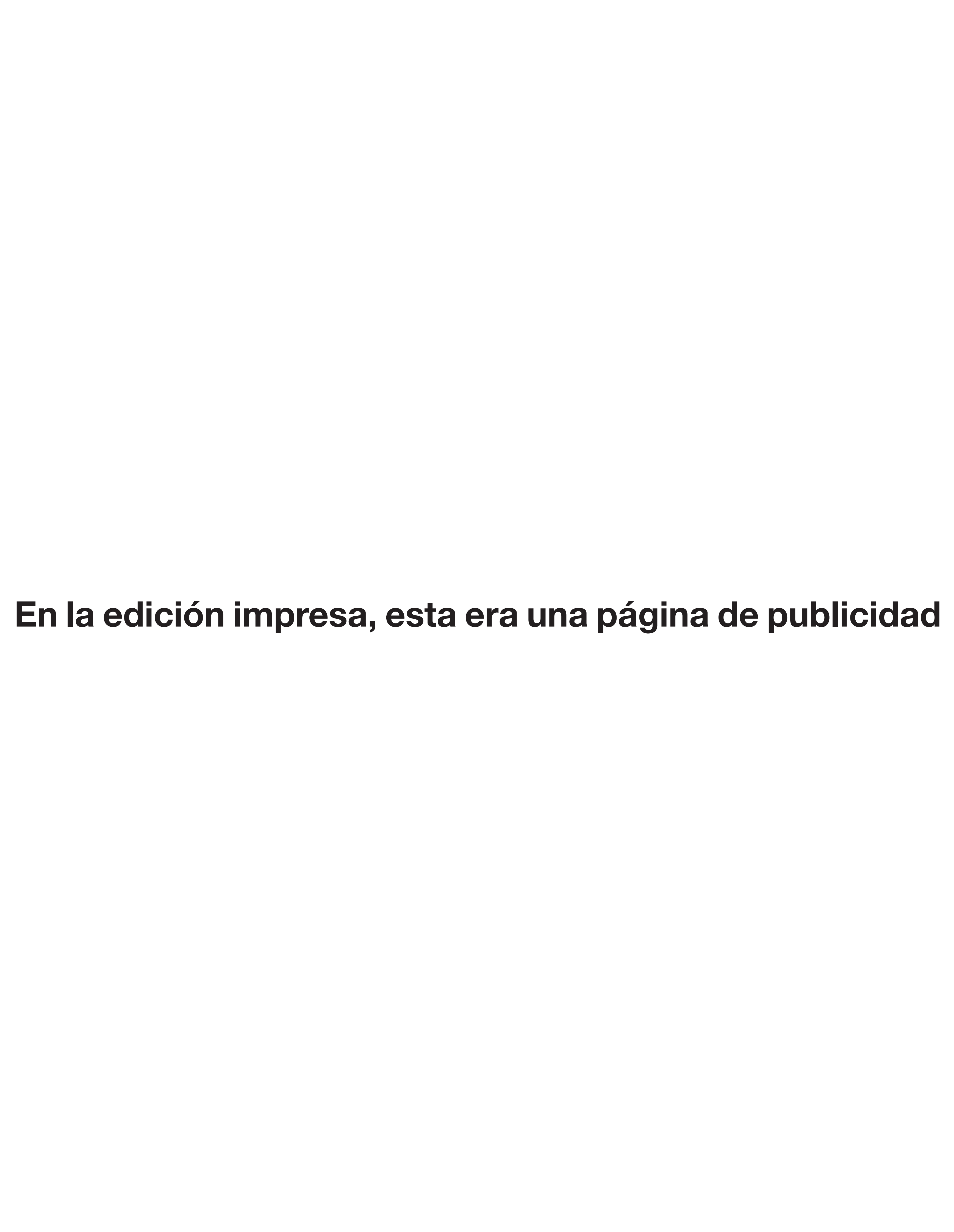
Un *GTA* en toda regla, que ofrece unos novedosos e impagables modos multijugador y los cientos de horas de juego habituales en la saga.



La deformación de los coches está también presente en PSP.



Como en PS2, pulsando el botón Select podemos cambiar la cámara entre cinco posibles. La más "cinemática" es la más vistosa, pero menos jugable.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3 Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **49,95 €**

WRC

El rally más arcade en tu PSP

La famosa serie de simuladores de rally de PS2 arranca en PSP con un título sencillo y asequible... que poco tiene que ver con esta dura competición.

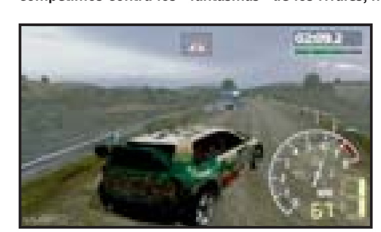
La última franquicia de Sony que ha saltado a PSP ha sido la serie *World Rally Championship*. En esta ocasión, los encargados de realizar la versión PSP no han sido Evolution Studios (autores de los 5 *WRC* de PS2), sino Traveler's Tales, que también se encargaron de trasladar a PSP toda la emoción de la Fórmula 1 en *F1 Grand Prix*. Tal vez por eso el estreno de esta serie en PSP tiene poco que ver con lo que hemos visto en PS2. Y es que, en lugar de un asequible simulador, este *WRC* portátil es un arcade en toda regla "disfrazado" de rally.

Para empezar, las etapas del Campeonato se desarrollan contra los "fantasmas" de los rivales en tiempo real, en lugar de en solitario. Además, para pasar al siguiente rally tendremos que llegar entre los cinco primeros y si no, nos tocará repetirlo, algo que no es nada realista y que puede resultar tedioso. Y tampoco podemos elegir ni el cambio de marchas manual ni modificar los componentes del coche para adaptarlo a los distintos tipos de terreno. Por todas estas razones, hay que dejar claro que este juego no es un simulador de rally.

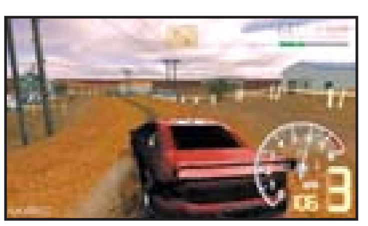
MENOS MAL QUE, COMO ARCADE, *WRC* CUMPLE con creces. El control de los diferentes coches es sencillo, el juego cuenta con la licencia oficial de la FIA WRC y tiene una duración bastante decente (16 rallies con todos sus tramos y 19 etapas especiales). Además, técnicamente resulta vistoso y luce unos coches y unos escenarios bien detallados y unos logrados efectos climatológicos (eso sí, a costa de buenos tiempos de carga). Sus modos para 8 jugadores vía Wi-Fi cierran un juego de carreras descaradamente arcade. No es mal juego, pero si buscas rally de verdad para tu PSP, prueba con *Colin McRae Rally 2005 Plus*.



WRC para PSP pretende ser asequible para todos, pero es tan sencillo que "traiciona" la esencia del rally: competimos contra los "fantasmas" de los rivales, no podemos cambiar los componentes del coche, etc.



Uno de los aciertos de este *WRC* es la recreación de los distintos efectos climatológicos.



El control de los coches es sencillísimo, haciéndolo accesible para todo tipo de público.



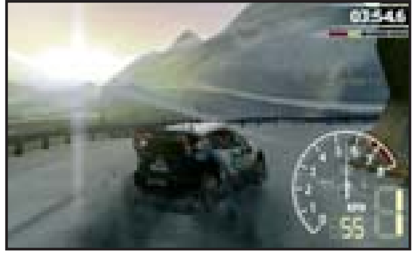
El estreno de *World Rally Championship* en PSP nos ha dejado un título de vistosa factura técnica. Los coches reales están muy bien modelados y los escenarios tienen bastante detalle y profundidad.



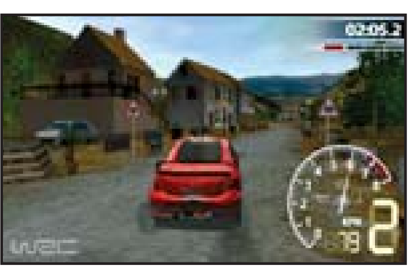


Con la licencia oficial de la temporada 2005

Como es habitual en la serie, *WRC* tiene la licencia oficial de la FIA World Rally Championship, lo que se traduce en todos los rallies, etapas, equipos, coches y pilotos de la presente temporada (16 rallies en total). Además, también podremos desbloquear coches más antiguos y modernos (más de 30 disponibles).



Podremos elegir cualquier piloto de la presente temporada, con sus coches reales: Ford Focus, Citroën Xsara...



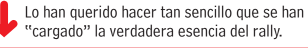
En nuestra lucha por ganar el Campeonato del Mundo viajaremos a 16 países: Gran Bretaña, México, Suecia...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **UMD**
Voces: **Castellano**	Jugadores Wi-Fi: **2-8**

ADAPTACIÓN A PSP: La serie *WRC* salta a PSP partiendo desde cero y ofreciendo un tono mucho más arcade. Tiene poco que ver con lo visto en PS2.

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 6 **Duración** 7 **Calidad/Precio** 7

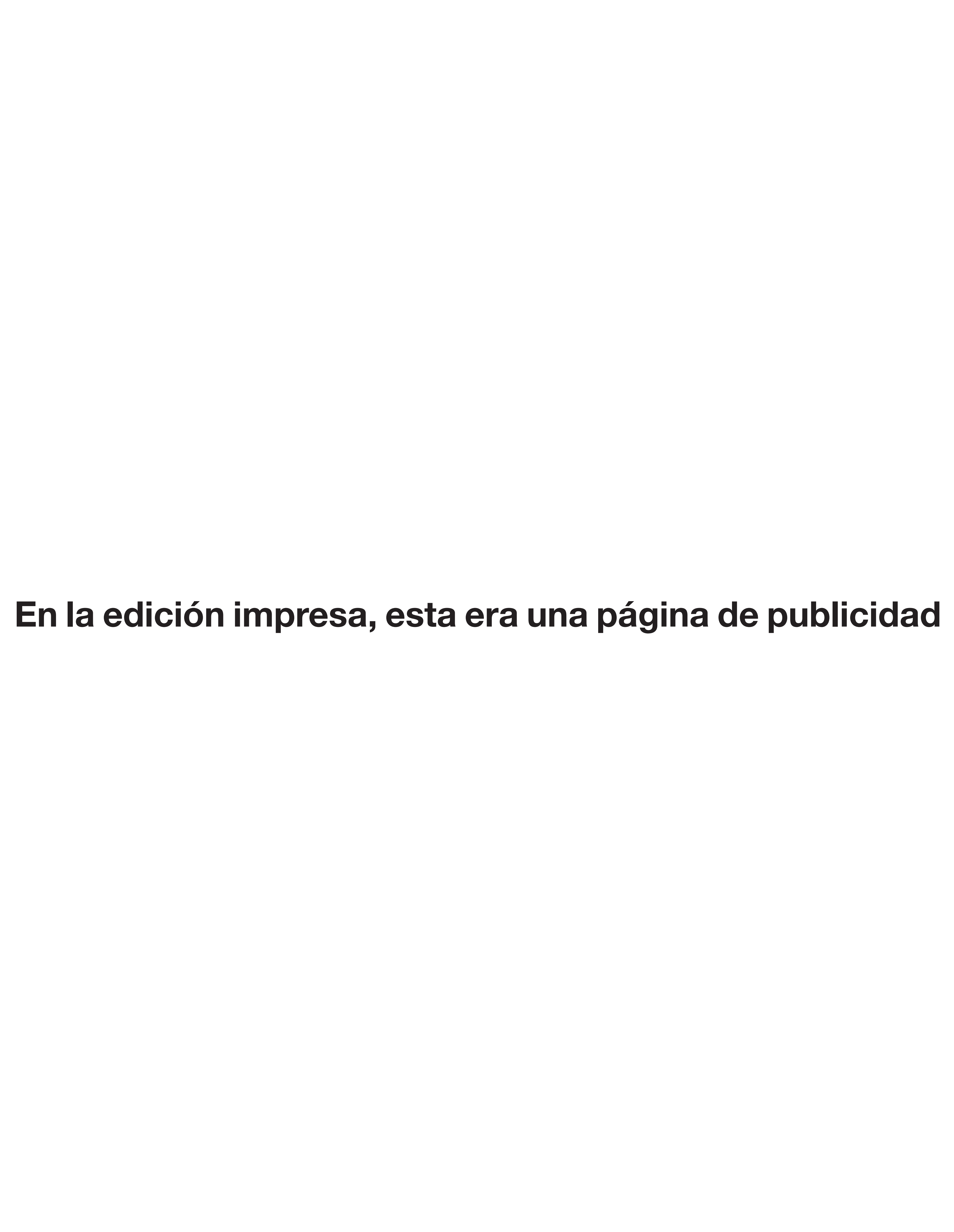


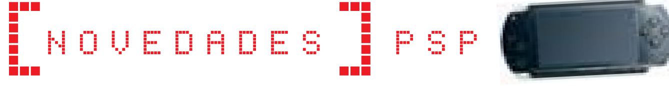
↑ Técnicamente está muy bien, cuenta con la licencia oficial y es muy sencillo de manejar.

↓ Lo han querido hacer tan sencillo que se han "cargado" la verdadera esencia del rally.

Un juego de rally bien realizado y asequible para todo tipo de público. Tan asequible que dudamos que guste a los verdaderos fans del rally...




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



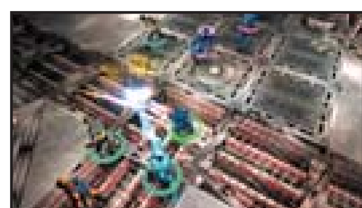
Compañía **Activision** | Género **Rol de acción** | Precio **59,95 €**

X-Men Legends II: El Ascenso de Apocalipsis

Los mutantes más poderosos unen sus fuerzas

Esta vez la amenaza es tan grande que los X-Men no pueden detenerla en solitario. Van a tener que recurrir a su enemigo Magneto y sus huestes...



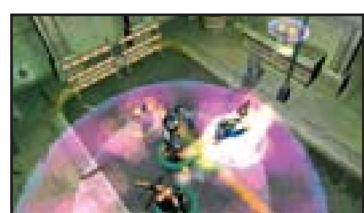


Con la versión para PS2 aún reciente, llega a PSP el último juego de rol de acción protagonizado por los mutantes de Marvel. Y lo hace con una gran conversión que mantiene un desarrollo idéntico al original.
El argumento cuenta cómo los X-Men se alían con sus enemigos, la Hermandad de Mutantes liderada por Magneto, para vencer al superpoderoso Apocalipsis.

NOSOTROS MANEJAMOS UN EQUIPO de 4 mutantes elegidos entre un total de 19 (cuatro más que en la versión de PS2), y tomamos el control del que queramos en cualquier momento mientras los otros son dirigidos por la CPU. Nuestro objetivo es recorrer los niveles resolviendo sencillos puzzles y, sobre todo, combatiendo contra grandes grupos de enemigos (desde soldados a insectos gigantes, pasando por otros mutantes). Pero, aunque el desarrollo se basa casi exclusivamente en la acción, el juego no se hace monótono gracias a las enormes posibilidades para configurar nuestro equipo: tras cada batalla ganamos puntos de experiencia con los que aumentar a nuestro antojo los poderes de nuestros héroes. Y además el juego también destaca técnicamente, con excelentes escenarios, personajes reconocibles (aunque no tan detallados como en PS2) y doblaje al castellano. Las partidas WI-FI para 4 jugadores redondean un gran juego de acción y rol que no debes perderte.



X-Men Legends II es un juego de rol de acción en el que recorremos escenarios eliminando enemigos y ganando experiencia. Con ella mejoramos los increíbles superpoderes de nuestros personajes.



En cada misión seleccionamos un equipo de 4 personajes de un total de 19 disponibles.



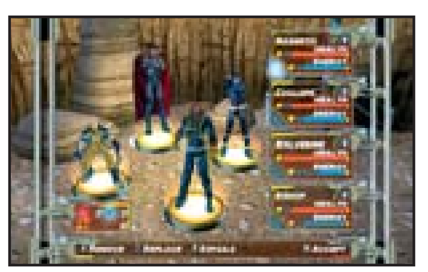
El elenco incluye a los miembros más importantes de los X-Men y a algunos de sus enemigos.



En las partidas Wi-Fi para 4 jugadores cada uno maneja a un miembro del equipo con la libertad de movimientos que da jugar en cuatro pantallas independientes.

Dime qué superpoderes tienes...

El gran atractivo del juego son sus personajes y lo bien que se representan sus poderes: los rayos ópticos de Cíclope, el control del clima de Tormenta, los salvajes ataques de Lobezno con sus garras, la fuerza de Juggernaut... Con ellos no habrá problema para acabar con los enemigos que nos acosan sin parar.



Lobezno, Tormenta, Magneto, Rondador, Coloso o el Sapo son algunos de los 19 personajes incluidos en el juego.



Somos constantemente atacados por hordas de enemigos y los repelemos con nuestros increíbles poderes.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **UMD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**

ADAPTACIÓN A PSP: El desarrollo es idéntico al de PS2, el nivel gráfico similar y se han añadido niveles y personajes. Las partidas Wi-Fi son geniales.

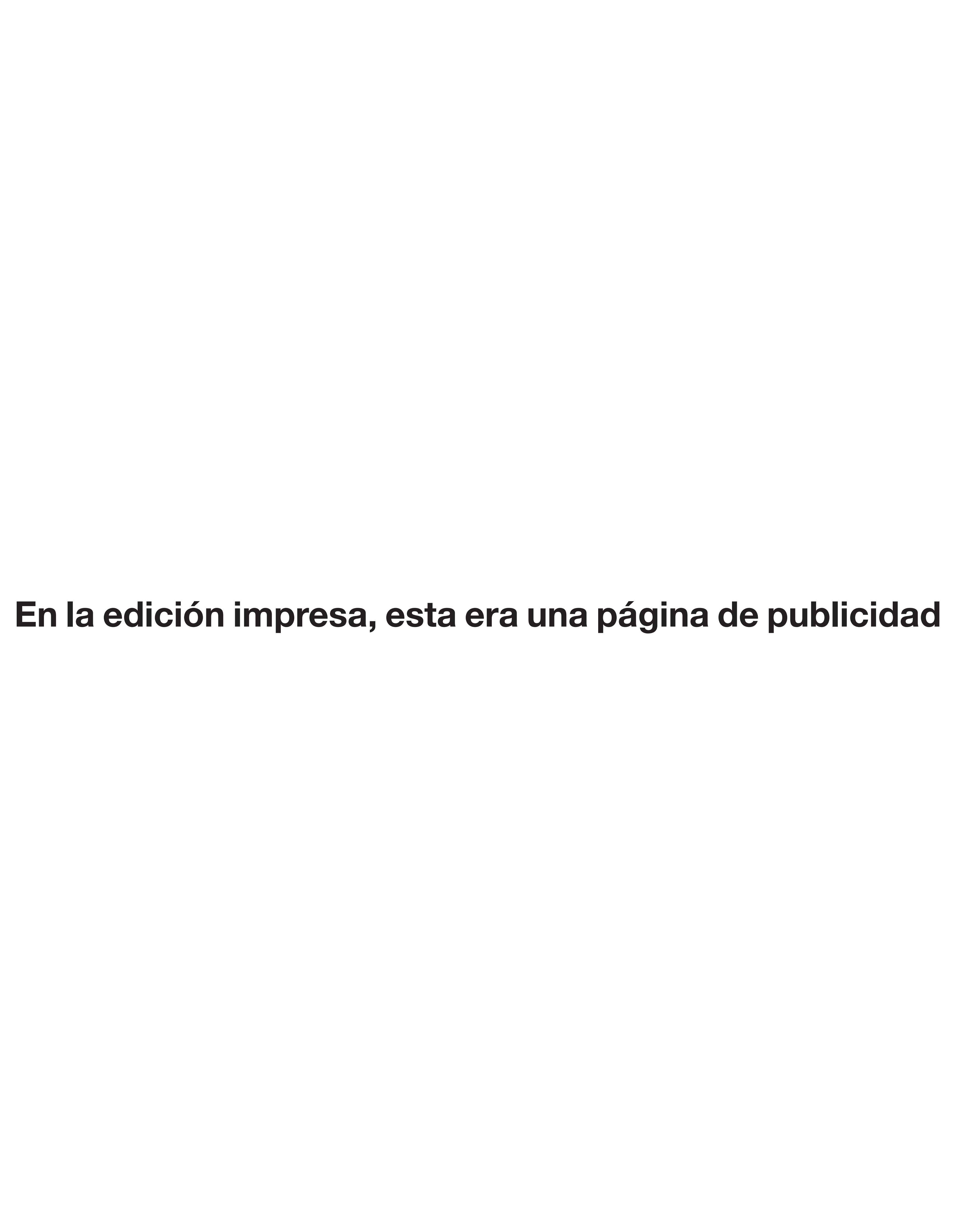
Gráficos 8 Sonido 8 Diversión 8
Duración 8 Calidad/Precio 7

↑ Las muchas opciones para formar el equipo, gracias al amplio elenco de personajes.

↓ Su desarrollo podría ser más variado, ya que se centra casi completamente en la acción.

Un gran juego de rol de acción que aprovecha las enormes posibilidades de dirigir a un grupo de superhéroes, cada uno con sus poderes.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **49,95 €**

NBA Live 06

El mejor basket portátil

En Estados Unidos, PSP disfruta ya de cuatro simuladores de basket distintos. Por suerte, a nosotros nos llega ahora el mejor de todos ellos...



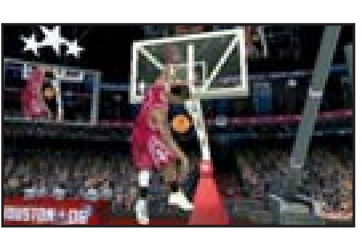


Tras el desenfadado arcade de basket callejero *NBA Street Showdown*, EA Sports apuesta ahora por la simulación con *NBA Live 06*, un título que plasma todo el espectáculo de este deporte en PSP.

Si conoces las virtudes de la versión de PS2, que analizamos hace dos meses, eso es lo que te vas a encontrar en la adaptación portátil: emocionantes y realistas partidos, posibilidad de jugar la temporada entera, el All Star Weekend (concurso de triples, mates, partido de novatos...), un apartado visual muy realista, detallado y fluido, efectos de sonido que parecen extraídos de las propias canchas, un control que responde a las mil maravillas y que nos permite incluso realizar jugadas preparadas... En dos palabras, el basket en su estado más puro. Pero además, esta versión de PSP ofrece opciones y modos no disponibles en PS2, como partidos contra amigos por Internet, la posibilidad de escuchar su banda sonora entera en cualquier momento o un catálogo de retos extraídos de la historia reciente de la NBA. Todo este dechado de virtudes sólo tiene dos "peros": no hay modo Dinastía y, cuando hay una repetición, hay tiempo de carga. Por lo demás, un juego que no debe faltarte si te gusta el basket. Impresionante.



Podemos jugar la temporada entera, partidos sueltos, piques WI-FI por Internet... De todo.



Entre sus modos, es posible disputar el All Star Weekend: concursos de mates, triples, partidos...

Castellano • 1-2 jugadores (WI-FI)
Memory Stick (192 Kb)

Un juego que ningún amante del basket debería perderse. Conserva toda la jugabilidad de la versión de PS2 y añade suculentas novedades.

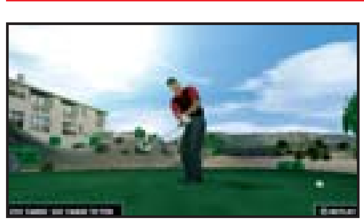




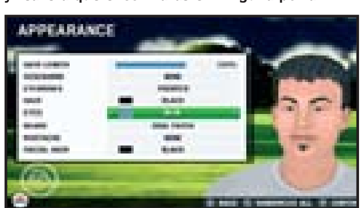
El juego ofrece numerosas cámaras, tanto laterales como de fondo, y con cualquiera de ellas resulta una gozada disfrutar de un partido. Las animaciones son de lo mejorcito visto en PSP.

Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **49,95 €**

Tiger Woods PGA Tour 06



Tiger Woods 06 es el simulador de golf más serio y realista que encontrarás en ninguna portátil.



El ya famoso y completo editor de *Tiger Woods* también está disponible en la versión PSP.

Tras el divertido y simpático *Everybody's Golf*, llega ahora el turno de disfrutar de un simulador de golf real. Por supuesto, aquí tanto los deportistas como los campos y torneos son reales y nos obligarán a tener en cuenta factores como el viento a la hora de golpear la bola (con el stick analógico). El juego también ofrece nuevos modos de juego, como desafíos a grandes leyendas de golf, y los ya habituales modos WI-FI. Lo único malo es que no está traducido y entre golpe y golpe tendremos que padecer unos tiempos de carga mejorables. Si le perdonas esto...

Castellano • 1-4 jugadores (WI-FI)
Memory Stick (288 Kb)

Un gran simulador de golf, pero que se hace más lento de lo que debiera por los numerosos tiempos de carga y que, además, no está traducido.

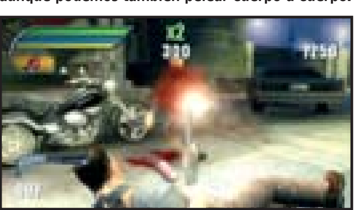


Compañía **Namco/EA Games** | Género **Acción** | Precio **49,95 €**

Dead to Rights: Reckoning



La base del juego son los tiroteos y las armas, aunque podemos también pelear cuerpo a cuerpo.



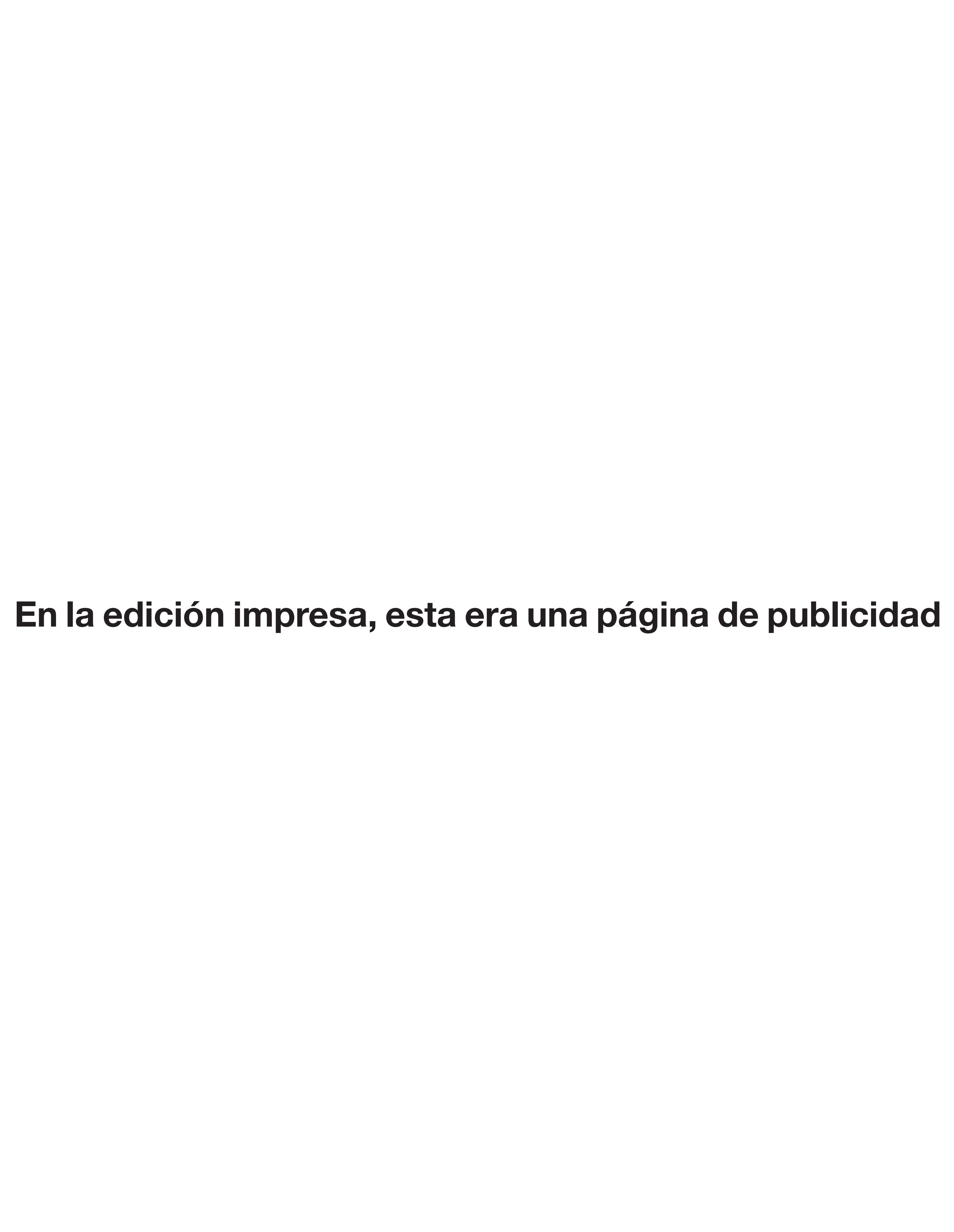
El protagonista puede lanzarse en plancha a cámara lenta. Es lo más espectacular del juego.

Juegos de acción pura y dura, de apretar el gatillo y poco más, no abundan en PSP. Por eso los amantes de la acción tipo *Max Payne* están de enhorabuena, porque en *DTR* encontrarán una sucesión de tiroteos, en los que sólo tendremos que preocuparnos de tener munición para el siguiente enemigo. Y si las cosas se ponen feas, podremos utilizar a nuestro perro Shadow para que ataque a un enemigo. Un desarrollo simple que se ve entorpecido además por unas cámaras mejorables y un sistema de puntería que no funcionan todo lo bien que debieran.

Castellano • 1-4 jugadores (WI-FI)
Memory Stick (72 Kb)

Un juego de mecánica muy simple, disparar y disparar, que se hace repetitivo y que además presenta algunos fallos técnicos y de control.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores

Pistolas


1 **PS099L LÁSER BLASTER**
Fabricante: **Logic 3** · **39,40 €**
La más completa: pedal, retroceso, conectores USB y normales, mira láser...


2 **G-CON 2**
Fabricante: **Namco** · **35 €**
Una pistola de gran precisión, USB, pero no funciona con todos los juegos.


3 **BERETTA 92FS**
Fabricante: **Thrustmaster** · **60 €**
Precisa, cómoda, preciosa y compatible con TV de 100 Hz. Eso sí, un poco cara.

Pads

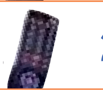

1 **DUAL SHOCK 2**
Fabricante: **Sony** · **29,95 €**
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.


2 **ADVANCE ANALOG**
Fabricante: **Joytech** · **19,95 €**
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.


3 **TRIGGER GAME PAD**
Fabricante: **Thrustmaster** · **30 €**
Un mando inalámbrico que ofrece grandes prestaciones por poco dinero.

Mandos DVD


1 **MANDO OFICIAL SONY**
Fabricante: **Sony** · **28 €**
Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controladores.


2 **MANDO UNIVERSAL DVD**
Fabricante: **Logic 3** · **19,90 €**
Controla tu consola, TV, vídeo, etc., por menos de 20 euros.


3 **STEPS**
Fabricante: **Molon Lave** · **15 €**
Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.

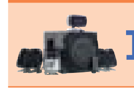
Volantes


1 **GT FORCE PRO**
Fabricante: **Logitech** · **139,95 €**
Si te gusta la velocidad, no dudes en gastarte un poco más en este volante.

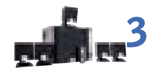

2 **ENZO FERRARI FORCE GT**
Fabricante: **Thrustmaster** · **99 €**
Un gran volante con Force Feedback con calidad en todos los aspectos.


3 **SPEEDSTER 3 ED. F. ALONSO**
Fabricante: **Fanatec** · **79,95 €**
Esta edición de Fernando Alonso ofrece una relación calidad-precio muy buena.

Altavoces


1 **LOGITECH 5.1 Z-5500**
Fabricante: **Logitech** · **399,95 €**
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.


2 **INSPIRE 5.1 GD 580**
Fabricante: **Creative** · **199,95 €**
Materiales de gran calidad, buen diseño y una excelente relación calidad/precio.


3 **INSPIRE 5.1 5500D**
Fabricante: **Creative** · **199,95 €**
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.

Race Pac

Siéntete como un piloto de verdad

■ **Volante** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **129,99 €** ■ Distribuidor: **Nobilis (Gamester)** ■ Teléfono: **91 185 81 60**

Otra propuesta para hacernos sentir como dentro de un coche de verdad.
■ **ANCLAJE.** Va sujeto a la "columna de dirección" del asiento por lo que no hay problemas de sujeción.
■ **ERGONOMÍA.** Todos los botones están colocados de forma lógica.

El volante en sí pasa desapercibido, pues no muestra muchos lujos.
■ **SENSIBILIDAD.** Podemos ajustarla. En el modo intermedio se comporta bien, pero anda lejos de los mejores.
■ **PEDALES.** Regulares, pues son pequeños y se desplazan hacia delante si pisamos con energía. Lo peor es que con ellos arrastran al volante. Eso sí, son analógicos.



Este asiento de competición con volante y pedales incluidos ofrece buenas prestaciones, aunque hay que reconocer que nos parece un poco caro...

■ **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** El conjunto imita a un asiento de competición (al que van unidos volante y pedales). Es una especie de "esterilla" plana, no muy cómoda y que no logra reproducir las sensaciones de realismo que pretende.
■ **VIBRACIÓN.** No ofrece ningún tipo de vibración ni Force Feedback.
■ **ACABADO.** Los materiales son de buena factura, excepto el plástico del volante. Las instrucciones son claras y lo mejor es que plegado ocupa muy poco sitio.

CONCLUSIONES

La verdad es que posee un precio excesivo para las sensaciones "extra" que ofrece. Un paso más en la búsqueda de realismo, aunque con un resultado algo mejorable. Eso sí, es original y ocupa poco espacio.

■ **VALORACIÓN:** 

Virtual Soccer

El fútbol más realista y... agotador

■ **Alfombra de fútbol** ■ **PS2/PSone** ■ **69 €** ■ Distribuidor: **PlayXone** ■ Teléfono: **968 84 24 89**

Ahora puedes demostrar que eres capaz de hacer los mismos regates que Robinho con esta nueva alfombra.
■ **FUNCIONAMIENTO Y COMPATIBILIDAD.** Se compone de una alfombrilla, en la que aparecen los botones superiores del pad y la cruceta de dirección, y un par de muñequeras, que hacen de ✖ y ■ (y que "pulsaremos" agitando los brazos). Para chutar, tendremos que pegar la patada por encima del sensor que hay en la zona superior, como haríamos en un campo de verdad. Eso sí, manejar a los jugadores e intentar hacer virguerías con este método es casi imposible, por lo que la gracia se pierde a los pocos minutos.

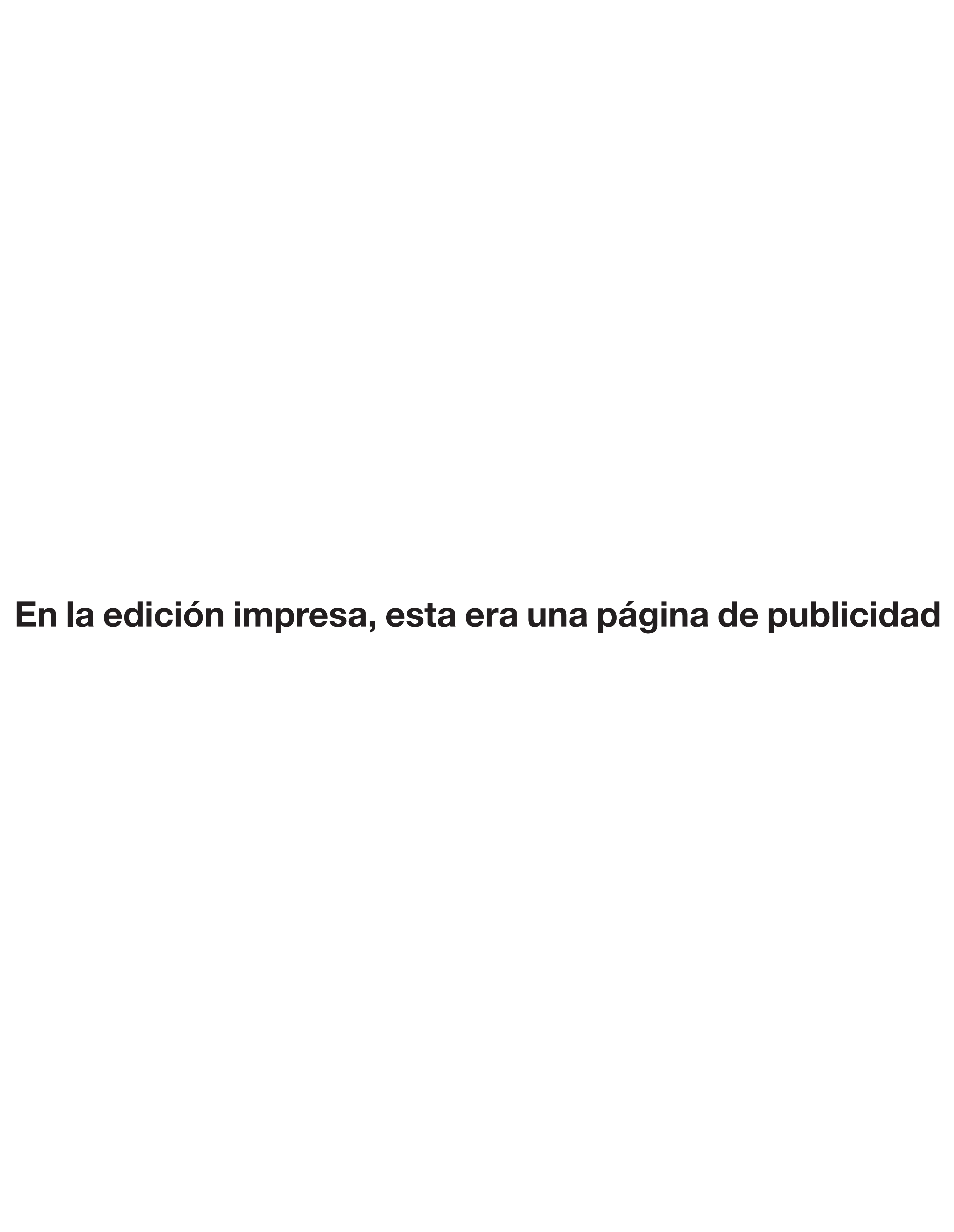
Con esta alfombra y las muñequeras, te cansarás tanto como los futbolistas reales.

■ **MATERIALES.** La alfombra es de gran calidad y está revestida en su parte interior por un material antideslizante. Ninguna pega en este apartado.
■ **SENSIBILIDAD.** Responde perfectamente a nuestros movimientos, pero en un rato estaremos agotados. Un efecto secundario inevitable en estos periféricos. Eso sí, te ahorras el gimnasio...

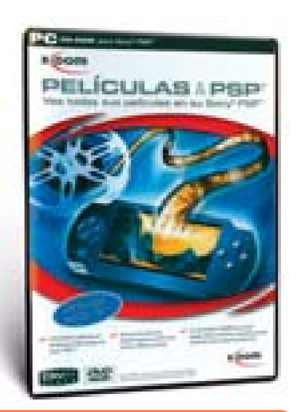
CONCLUSIONES

Un artilugio muy curioso pero poco práctico. Jugar con cierta fluidez se convierte en todo un desafío y resulta imposible alcanzar el grado de perfección que permite un pad tradicional. Lo dicho, sólo curioso.

■ **VALORACIÓN:** 


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Otras novedades



Películas a PSP

PSP • 29,99 €
Draque Multimedia (902023262)

■ **VALORACIÓN**: 

Un buen programa para convertir tus vídeos al formato MP4 de PSP. Reconoce windows media, mpeg, xvid... aunque su principal virtud es que convierte un DVD vídeo en apenas 90 minutos (o más, depende del PC que tengas). Eso sí, con algunos formatos nos ha dado problemas...



Pack Protección 3 en 1 para PSP

PSP • 19,95 €
Ardistel (807 11 70 46)

■ **VALORACIÓN**: 

Ardistel nos presenta un pack muy completo para mantener a salvo nuestra PSP de arañazos, golpes y demás "infortunios". En el mismo paquete tenemos una bolsa de trasporte para la PSP con espacio para juegos y un separador interno para que no se raye la pantalla. Además, viene una funda transparente que protege la consola de suciedad y arañazos. Y por último, una bolsa de trasporte en la que caben hasta 5 UMD y un par de tarjetas de memoria. Práctico, ¿verdad?

Micro Wheel 2

Un volante ideal para "pequeños" pilotos

■ **Volante** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **20,88 €** ■ Distribuidor: **Aplisoft** ■ Teléfono: **93 589 54 44**

Los fans de Fernando Alonso más pequeños de la casa agradecerán un volante como éste, con un tamaño adaptado a sus pequeñas manos.

Una buena opción para los más pequeños y sin duda muy económica.

■ **ANCLAJE.** Sólo podemos sujetarlo con las ventosas de la base. Del todo insuficiente, como es lógico.
■ **ERGONOMÍA.** Mejorable. El "núcleo fijo" hace que casi todos los botones queden fuera de sitio en cuanto giramos el volante mínimamente. Su tamaño está orientado sólo a niños.
■ **SENSIBILIDAD.** Aunque se puede ajustar mínimamente, no llega a satisfacer del todo. Sólo la poca exigencia de los más pequeños perdonarán este defecto.
■ **PEDALES.** No tiene. Se acelera y frena con los botones del aro del volante.
■ **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Compatible con las dos consolas de Sony, pues usa un conector estándar, por lo que funciona en todos los juegos del mercado. Eso sí, de extras anda muy "pelao", por no decir directamente que no tiene ninguno.
■ **VIBRACIÓN.** Una pequeño motor produce unas vibraciones muy por debajo de la media en este tipo de periféricos.
■ **ACABADO.** Todos los materiales usados son de una calidad más que discutible, con plásticos endebles y ausencia total de engomados. Eso sí, al menos las instrucciones son muy claras.

CONCLUSIONES

Por tamaño, cualidades y calidades, está únicamente recomendado para los pequeños "pilotos" de la casa. A ellos, seguro que les importan menos los defectos que presenta este volante. Y su precio es muy ajustado.

■ **VALORACIÓN**: 

Wireless Phoenix

Para jugar sin cables y a tus anchas

■ **Control Pad** ■ **PS2/PSone** ■ **49,99 €** ■ Distribuidor: **Nobilis (Gamester)** ■ Teléfono: **91 185 81 60**

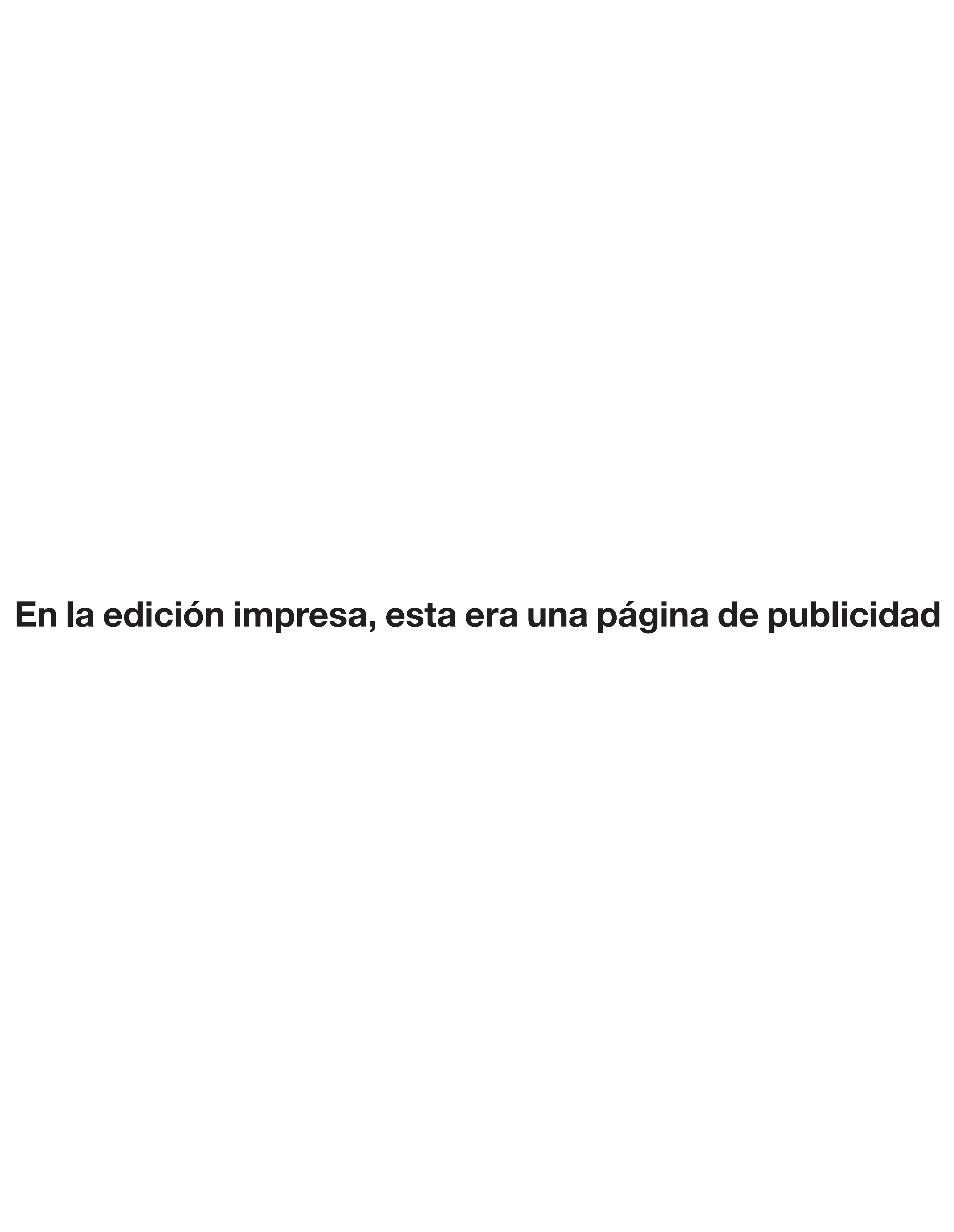
Los mandos sin cables serán básicos en la próxima generación, aunque ahora también hay buenos ejemplos:
■ **ERGONOMÍA.** Es bastante grande, pero no se hace incómodo, exceptuando los sticks, demasiado altos.
■ **STICKS Y CRUCETA.** La cruceta es de lo mejor que hemos probado: precisa, cómoda y con un tacto excelente. Los sticks poseen un recorrido excesivo y algo tosco, aunque se puede regular su dureza.
■ **BOTONES.** Ninguno baila bajo el pulgar, aunque la superficie curva de los frontales no gustará a todos. Aún así, brillan a gran altura (y son analógicos).
■ **VIBRACIÓN.** Al ser inalámbricos, la intensidad es menor que la ofrecida en un mando con cables.
■ **EXTRAS.** El uso de un emisor/receptor de radiofrecuencia hace que su respuesta sea infalible, incluso a gran distancia y con obstáculos de por medio.
■ **ACABADO.** Usa tres pilas AAA. Los materiales (incluida la goma de los brazos) son de una calidad muy buena.

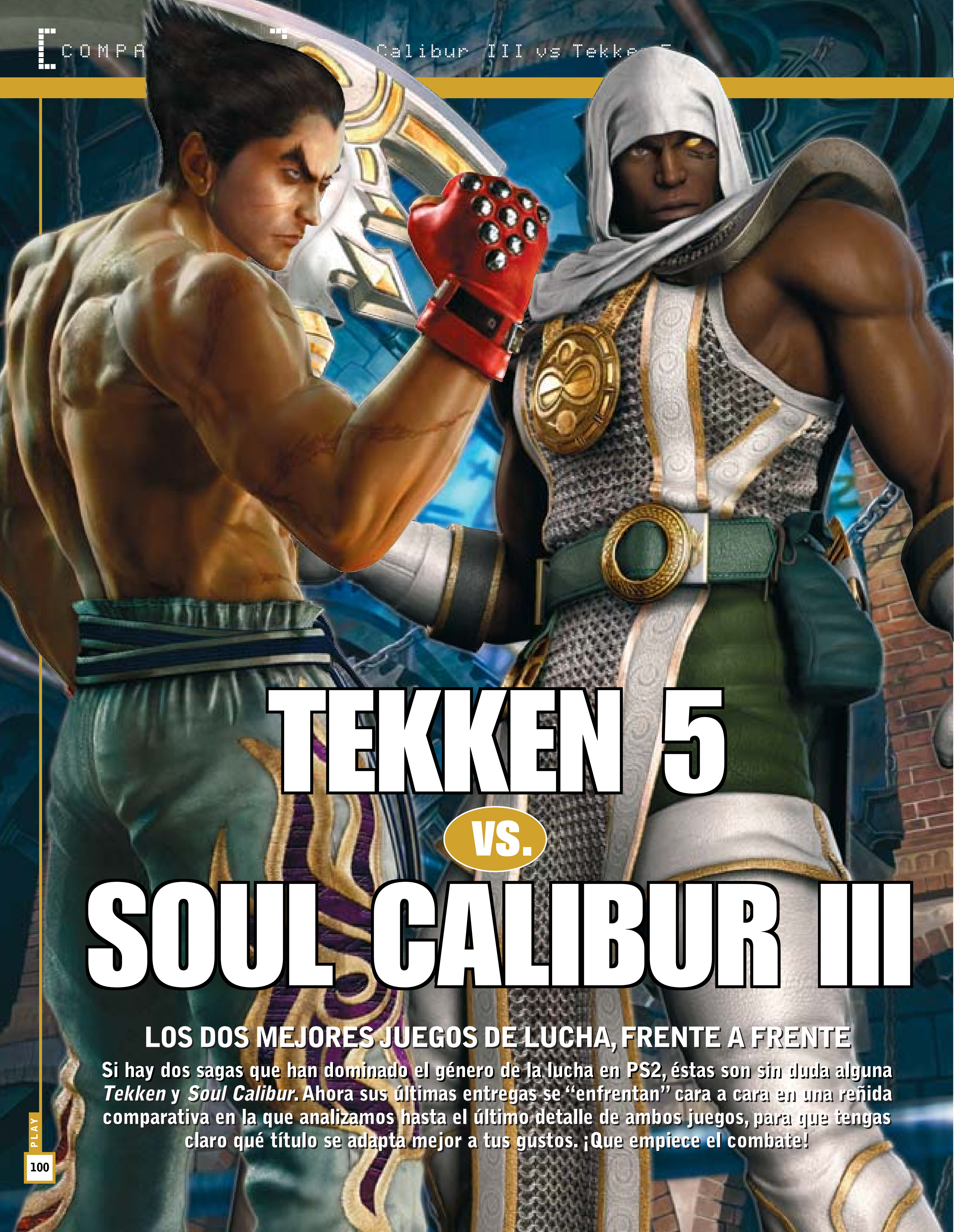
Un pad de control inalámbrico de gran calidad que no te dejará "tirado" en ningún momento. Eso sí, los hay más baratos.

CONCLUSIONES

Si perdonáis los sticks, es un pad más que atractivo, que ofrece unas buenas prestaciones y un acabado de gran calidad. Eso sí, hay pads de control inalámbricos más baratos, pero si decides comprarlo no te arrepentirás.

■ **VALORACIÓN**: 


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



TEKKEN 5 VS. SOUL CALIBUR III

LOS DOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA, FRENTE A FRENTE

Si hay dos sagas que han dominado el género de la lucha en PS2, éstas son sin duda alguna *Tekken* y *Soul Calibur*. Ahora sus últimas entregas se "enfrentan" cara a cara en una reñida comparativa en la que analizamos hasta el último detalle de ambos juegos, para que tengas claro qué título se adapta mejor a tus gustos. ¡Que empiece el combate!

1. Sistema de juego

1.1 Estilo de lucha

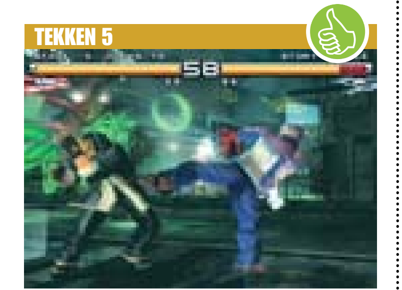
SOUL CALIBUR III



A FAVOR. Las armas blancas son las protagonistas, aunque también hay otro tipo de golpes. Los escenarios juegan un papel vital.

EN CONTRA. El número de golpes que presenta cada luchador de media es inferior a los personajes de *Tekken 5* (en torno a 80-90).

TEKKEN 5



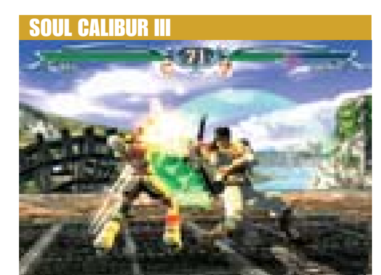
A FAVOR. Es más "realista" que *SC* y abarca multitud de disciplinas distintas. Cada luchador supera ampliamente los 100 golpes.

EN CONTRA. Los escenarios juegan un papel más secundario, mientras que en *SC3* son determinantes en el desarrollo de los combates.

→**CONCLUSIÓN** *Soul Calibur III* presenta unas peleas en las que las armas y el tipo de escenario son claves, mientras que *Tekken 5* es más realista, completo y con más alternativas.

1.2 Sistema de combos

SOUL CALIBUR III



A FAVOR. Sucesiones de golpes enlazados en el que cuenta nuestra posición, la del enemigo, la distancia entre ambos,etc.

EN CONTRA. Son bastante más sencillos de realizar que en *Tekken 5.* Al ser menos "técnicos", quizá gusten menos a los más puristas.

TEKKEN 5



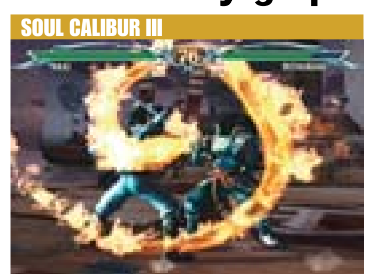
A FAVOR. Es mucho más complejo que *SC3* en este sentido y te obliga a ser más técnico, marcar más los tiempos o adoptar una postura.

EN CONTRA. Por eso, para dominar este "arte" en *Tekken 5* se precisa más habilidad que en *SC3.* No está al alcance de todos.

→**CONCLUSIÓN** En ambos títulos el sistema de combos está bien "servido". La diferencia es que en *Tekken 5* suelen ser más complejos y requieren más habilidad y práctica.

1.3 Presas y golpes especiales

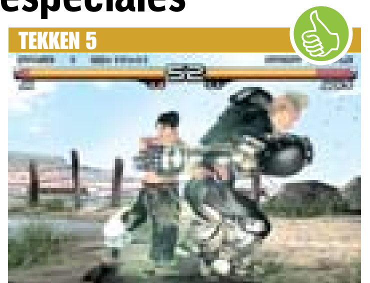
SOUL CALIBUR III



A FAVOR. Imparables, contraataques, dos tipos de agarres, "carga espiritual" (que añade un efecto extra a los golpes...). No está mal.

EN CONTRA. A pesar de que el catálogo de golpes en este sentido es más que suficiente, *Tekken 5* es todavía más completo.

TEKKEN 5



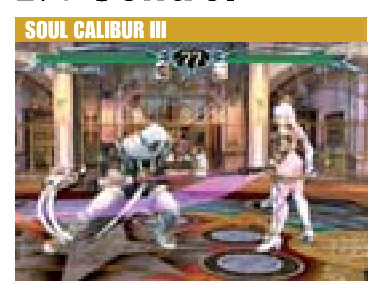
A FAVOR. Múltiples llaves, imparables, "reversals", golpes especiales desde una determinada "postura" o arte... Una lista impresionante.

EN CONTRA. Una vez más hay que señalar que algunos de estos golpes sólo están al alcance de los verdaderos expertos en el género.

→**CONCLUSIÓN** Los dos juegos ofrecen una gran oferta en este sentido, aunque la de *Tekken 5* es más completa. Eso sí, los de *Soul Calibur III* son más accesibles en general.

1.4 Control

SOUL CALIBUR III



A FAVOR. Tres botones de ataque (golpe con arma horizontal, golpe con arma vertical y patada) y otro para cubrirnos. Sencillo...

EN CONTRA. Personalmente nos resulta más cómodo cubrirnos pulsando atrás en la cruceta de dirección. Eso sí, te acostumbras.

TEKKEN 5



A FAVOR. *Tekken 5* usa 4 botones de ataque (uno para cada extremidad) y atrás en la cruceta para cubrirse. Intuitivo y exquisito.

EN CONTRA. Sinceramente, no se nos ocurre ninguna pega de importancia que oponer al estupendo control que ofrece *Tekken 5.*

→**CONCLUSIÓN** El sistema de control es muy bueno en ambos juegos. *Soul Calibur III* usa menos botones, aunque nos parece más cómoda la forma de cubrirse de *Tekken 5.*

2. Aspectos técnicos

2.1 Luchadores y animaciones

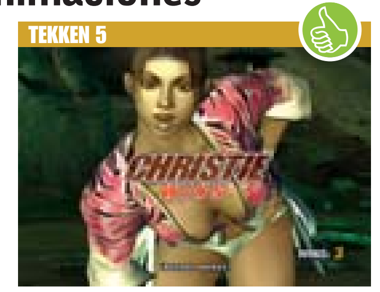
SOUL CALIBUR III



A FAVOR. Sobresaliente. Tanto los luchadores como sus animaciones os dejarán alucinados.

EN CONTRA. En los personajes creados aleatoriamente el nivel de detalle es algo inferior.

TEKKEN 5



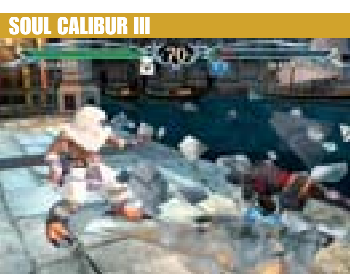
A FAVOR. Como en *SC3,* los luchadores y sus animaciones son de una calidad excelente.

EN CONTRA. Muy pocos defectos se le pueden poner a *Tekken 5* en este sentido.

→**CONCLUSIÓN** La verdad es que en este sentido los dos juegos de Namco muestran un acabado impresionante y nos resulta difícil destacar un juego sobre el otro.

2.2 Escenarios

SOUL CALIBUR III



A FAVOR. Los escenarios, tanto abiertos como acotados, están detallados y son interactivos.

EN CONTRA. Resultan bastante estáticos en general y tiene menos que *Tekken 5.*

TEKKEN 5



A FAVOR. Variados, bien construidos y muchos "con vida": gente animando, pingüinos...

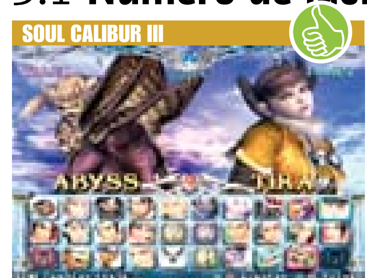
EN CONTRA. Por decir algo, no presentan desniveles como los del pasado *Tekken 4.*

→**CONCLUSIÓN** Técnicamente, ambos juegos ponen el listón muy alto, pero *Tekken 5* ofrece más variedad de escenarios y además con más elementos móviles.

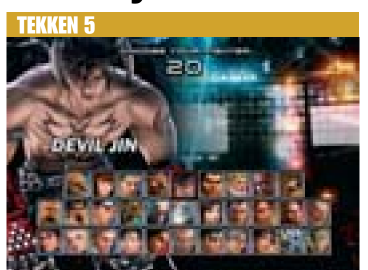
3.Opciones Generales

3.1 Número de luchadores y variedad

SOUL CALIBUR III



TEKKEN 5



A FAVOR. Ofrece 25 personajes (algunos ocultos), además de la posibilidad de jugar con luchadores creados por nosotros y los creados por la CPU de forma aleatoria y automática.

EN CONTRA. Si hacemos que la consola nos cree un luchador aleatoriamente, soportaremos un tiempo de carga que puede hacerse pesado.

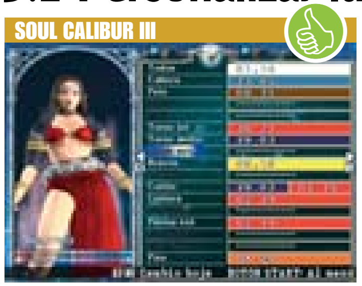
A FAVOR. Esconde un total de 31 luchadores, abarcando multitud de disciplinas: capoeira, wrestling, todo tipo de artes marciales, etc. Eso sí, muchos están ocultos y hay que desbloquearlos...

EN CONTRA. Es una cifra alta, pero no nos engañemos: algunos son el mismo luchador con otra apariencia, como Christie y Eddie.

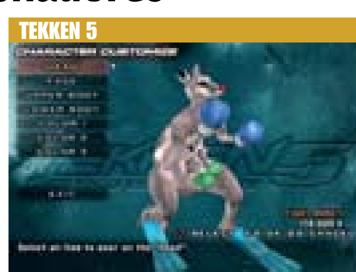
➔**CONCLUSIÓN** *Tekken 5* tiene 31 luchadores, aunque algunos son el mismo con distinta apariencia. *SC3* ofrece 25, pero más variados y con la posibilidad de crear más gracias a su editor.

3.2 Personalizar luchadores

SOUL CALIBUR III



TEKKEN 5



A FAVOR. Además de poder crearlos con un potente editor, *SC3* permite personalizar a los luchadores a nuestro antojo (armas incluidas). Eso sí, muchos objetos hay que desbloquearlos antes.

EN CONTRA. Las armas desbloqueables tienen propiedades, aunque éstas no están activas en la totalidad de los modos de juego.

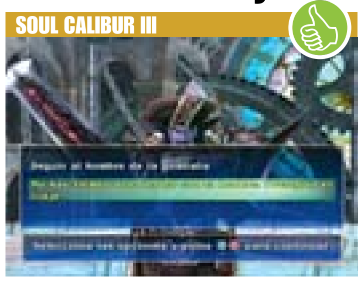
A FAVOR. Con la "pasta" ganada en las peleas podemos comprar todo tipo de accesorios para nuestro luchador, desde nuevos atuendos hasta todo tipo de complementos: gafas, aletas, gorros...

EN CONTRA. Todas estas opciones son meramente estéticas. Por ejemplo, podemos comprar unos nunchakus, pero no se usan.

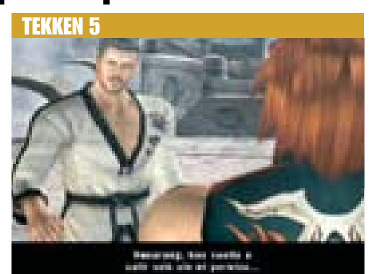
➔**CONCLUSIÓN** Por primera vez un *Tekken* ofrece la posibilidad de personalizar a los luchadores, pero *Soul Calibur III* le supera en opciones y además permite crearlos de cero.

3.3 Modo de juego principal

SOUL CALIBUR III



TEKKEN 5



A FAVOR. Narra el camino de los luchadores en pos de la espada *Soul Edge*. A veces hay que elegir entre dos caminos y presenta sorpresas, como "quicktime events" o combates especiales.

EN CONTRA. No afecta al desarrollo del juego, pero algunas historias presentan incoherencias... Se lo podrían haber "currado"más.

A FAVOR. En el modo Historia conoceremos un poco más a los luchadores y entre combate y combate podremos ver secuencias de vídeo perfectamente realizadas que desarrollan la historia.

EN CONTRA. Es un modo Historia muy "estándar". No habría estado de más meterle alguna sorpresa como en *Soul Calibur III*.

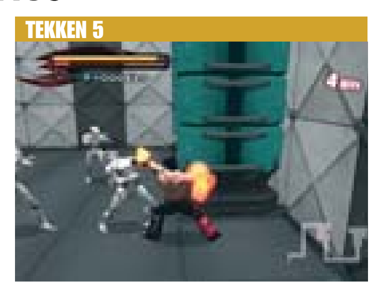
➔**CONCLUSIÓN** Ambos modos de juego ofrecen lucha de la buena y emociones fuertes, pero nos quedamos con el de *SC3* porque ofrece algunos detalles más sorprendentes...

3.4 Modos secundarios

SOUL CALIBUR III



TEKKEN 5



A FAVOR. Las "estrellas" son la Arena de Almas (36 retos en forma de peleas especiales) y las Crónicas de la Espada (estrategia en la que también peleamos). También hay ligas y eliminatorias.

EN CONTRA. Aunque es muy completo en este sentido, echamos de menos el modo de *SC2* "Maestro de Armas" (nos gustó mucho...).

A FAVOR. Un original modo Arcade acompaña a modos típicos como Supervivencia, Contrarreloj o Lucha por equipos. También incluye un beat'em up en el que además de pegar hay que saltar, trepar...

EN CONTRA. El mencionado beat'em up, llamado *Devil Within*, a pesar de estar más currado que en anteriores *Tekken*, es mejorable.

➔**CONCLUSIÓN** Ambos títulos están bien servidos en este sentido, pero nos parece que los modos secundarios que tiene *Soul Calibur III* son bastante más originales y variados.

3.5 Extras ocultos jugables

SOUL CALIBUR III



TEKKEN 5



A FAVOR. Además de los luchadores y nuevos retos, desbloquearemos objetos, armas y opciones comprándolos en las tiendas para luego disfrutarlos en los modos de juego restantes.

EN CONTRA. Fijándonos en *Tekken 5*, habría sido un detalle que nos obsequiaran con un extra como la recreativa *Soul Edge* de 1995...

A FAVOR. Ofrece extras impagables para los fans de la saga (los tres primeros *Tekken* completos, en su versión arcade) y el matamarcianos *Starblade* de Namco, del año 1991. Genial, ¿no?

EN CONTRA. Al ser conversiones de las máquinas recreativas, no es posible guardar ni desbloquear los personajes ocultos...

➔**CONCLUSIÓN** Los extras y desbloqueables jugables de *Soul Calibur III* están muy bien y son numerosos, pero *Tekken 5* ha dado en el clavo incluyendo 3 juegos "retro" completos.

3.6 Extras ocultos no jugables

SOUL CALIBUR III



TEKKEN 5



A FAVOR. Además del modo Teatro, hay un montón de cosas para desbloquear: profesiones de luchadores, ilustraciones, vídeos promocionales... La oferta es variada y muy apetecible.

EN CONTRA. La lista de desbloqueables es realmente larga y variada, pero claro, siempre se puede pedir más (la banda sonora, por ejemplo).

A FAVOR. Un modo Teatro para ver las excelentes secuencias de vídeo, posibilidad de escuchar la banda sonora y escenas de vídeo ocultas que veremos si cumplimos ciertas condiciones.

EN CONTRA. No está mal, aunque tampoco nos parece nada del otro mundo, sobre todo si lo comparamos con lo que ofrece *Soul Calibur III*.

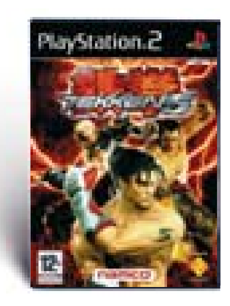
➔**CONCLUSIÓN** Los extras, aunque no sean el aspecto más importante de un juego, son detalles de agradecer. Y en este aspecto *Soul Calibur III* gana la partida.

4.Conclusiones

La lucha llega a su punto más alto en PS2

Después de incontables combates disfrutando de ambos juegos, una cosa nos ha quedado clara: estamos ante dos verdaderas obras maestras de la lucha. Los chicos de Namco, autores de ambos títulos, han vuelto a dejar claro que son unos verdaderos "monstruos" a la hora de realizar juegos de lucha. Tanto, que nos resulta imposible decidirnos por uno. *Soul Calibur III* tiene más opciones y modos de juego más originales y quizá resulte más espectacular (por aquello de las armas) y asequible para un público más amplio. Pero *Tekken 5*, además de ser igual de impresionante, es de esos juegos de lucha "puros" que enganchan durante meses a los fanáticos del género por las múltiples alternativas de sus combates. Elige el que más te guste, pero nosotros nos compraríamos... ¡los dos!





		SOUL CALIBUR III		TEKKEN 5	
SISTEMA DE JUEGO	Estilo de lucha	E	Las armas blancas son las protagonistas de estos combates 3D, aunque también entran en juego patadas, llaves y golpes especiales. También podemos sacar al rival del escenario.	E	Más realista que en *Soul Calibur III*, *Tekken 5* presenta combates en 3D con un estilo de lucha más técnico en el que caben todo tipo de artes marciales, capoeira, wrestling...
	Botones de ataque	E	*Soul Calibur III* utiliza un total de tres botones de ataque (uno para ataque de arma horizontal, otro para ataque de arma vertical y la patada). Igual que en el anterior.	E	*Tekken 5* emplea un total de cuatro botones, uno para cada extremidad. Es un botón más que en *Soul Calibur III* pero este sistema nos parece muy lógico, completo e intuitivo.
	Botones de defensa	MB	Hay que pulsar un botón para defendernos, algo que a nuestro juicio nos resulta poco cómodo y hasta algo "antinatural". Eso sí, hay que decir que todo es acostumbrarse...	E	En *Tekken 5* nos cubrimos pulsando atrás en la cruceta de dirección. Eso sí, al igual que en *Soul Calibur III*. para bloquear agarres y desviar ataques hay que pulsar otros botones.
	Sistema de combos	MB	Las sucesiones de golpes enlazados funcionan bien y son fáciles de realizar. Dependen de nuestra posición, de la del contrario, de la postura de ambos. Los hay terrestres, aéreos...	E	En *Tekken 5* dominar los combos es todo un arte. Dependen de más parámetros que en *SC3* (por ejemplo, el ritmo a la hora de pulsar los botones) y son más difíciles.
	Llaves y presas	E	Se realizan pulsando dos botones a la vez y hay de dos tipos. En función de si el agarre es frontal, lateral o trasero, causa más o menos daño. No se bloquean como un golpe normal.	E	Similar al de *Soul Calibur III*. pero con la particularidad de que algunos luchadores de *Tekken 5* (como King o Nina) pueden realizar llaves especiales: enlazadas, con el rival en el suelo...
	Golpes especiales	E	Ataques rápidos, poderosos y especiales que se realizan con relativa facilidad. Algunos de ellos son imparables. Además, tenemos un "modificador" de golpes llamado "carga espiritual".	E	La lista de especiales y ataques imparables de *Tekken 5* por personajes es impresionante y superior al de *Soul Calibur III*, Eso sí, la realización de algunos requiere horas de práctica.
	Control	E	Como habéis podido ver, el control de *Soul Calibur III* es sencillo, para que podamos empezar a "repartir" desde la primera partida. Eso sí, dominarlo al 100% tiene su miga.	E	El verdadero punto fuerte de *Tekken 5* es el control, que responde a la perfección y que hace que pasar horas y horas ejecutando los distintos movimientos sea toda una delicia.
	Nº de golpes por personaje	E	La mayoría de los personajes se mueven en un abanico que ronda los 80-90 golpes cada uno. Una cifra excelente, aunque en este sentido *Tekken 5* se vuelve a llevar la palma.	MB	Los personajes suelen superar los 100 golpes por "cabeza". Es otro de sus aciertos que le hace ganar puntos en la duración. Dominar cada personaje puede llevarte una temporada...
	Interacción con escenarios	E	Los escenarios pueden estar acotados o no. Si no lo están podemos sacar al rival fuera (ganando así el "round") y si están cerrados podemos arrinconar. Fundamental aprovecharlo.	E	Los escenarios no presentan desniveles como en *Tekken 4* y, aunque podemos aprovechar algunas de sus características, son menos determinantes en las peleas que en *SC3*.
	Valoración	E	**Un sistema de juego sencillo e intuitivo que te permitirá "repartir estopa" desde la primera partida pero que a su vez tiene bastante "miga" (menos que *Tekken 5*).**	E	**Una entrega más, el sistema de juego de *Tekken 5* es sobresaliente, y nos atrevemos a decir que es el mejor y más completo de todo el catálogo de PS2.**
ASPECTOS TÉCNICOS	Diseño de personajes	E	El diseño de los luchadores (tanto los clásicos como los tres nuevos, además de Abyss, el enemigo final) es sobresaliente. Eso sí, el nivel de detalle baja en los personajes creados.	E	Los modelos de los luchadores son alucinantes y presentan un nivel de detalle altísimo. Para ver un salto cualitativo en este aspecto, nos tememos que habrá que esperar a PS3.
	Animaciones	E	Si los modelos son alucinantes, las animaciones no se quedan atrás. Todos y cada uno de los distintos movimientos de los luchadores están secundados por animaciones muy fluidas.	E	Las animaciones de los luchadores no se quedan atrás, y más de una vez os dejarán con la boca abierta. Son tan buenas como las de *SC3*. Y es que los dos juegos son de Namco...
	Diseño de escenarios	MB	Un barco pirata, una antigua torre del reloj, una catedral, la arena de los gladiadores... Todos ellos son bellísimos, aunque hemos de decir que suelen resultar algo estáticos...	E	Una cueva, unos bellísimos jardines, el polo sur... Son igualmente variados y originales, pero además están llenos de detalles que les dan "vida", como gente animando, por ejemplo.
	Entornos interactivos	MB	Los típicos "pedazos" de suelo que se desprenden al caer los luchadores son la "interactividad" más notable que presentan los escenarios. Que no es mucha, la verdad...	E	Además de las "roturas" de suelo como las mencionadas en *SC3*, los escenarios de *Tekken 5* presentan más detalles de este tipo: estatuas que se rompen, flores que se mueven...
	Efectos gráficos	E	El sol te deslumbra en un escenario, flechas que caen en otro, en el barco pirata se desata una tormenta... En algunos está trabajado, pero otros son bastante más "sosetes"...	MB	A *Tekken 5* le pasa lo mismo que a *Soul Calibur III* en este sentido: algunos escenarios lucen brillantes efectos y otro... pues resultan más sosos. Es algo normal en el género.
	Secuencias de vídeo	E	Las escenas de vídeo que veremos tanto entre combate y combate como al final del juego son brillantes. Como novedad, en algunas de ellas encontraremos "quicktime events".	E	Son una de las señas de identidad de la saga y en *Tekken 5* desde luego no defraudan. Desde el vídeo de introducción hasta los finales de los distintos personajes, todas son excelentes.
	Banda sonora	E	Más épica y emocionante que nunca, la banda sonora "casa" a la perfección con el tipo de juego y las distintas melodías acompañan a la perfección el desarrollo de los combates.	E	Menos épica que la que oímos en *Soul Calibur III* pero igualmente apropiada. Algunas de las melodías de los combates son tan buenas que os sorprenderéis "tarareándolas" más tarde.
	Voces y efectos de sonido	E	Los efectos de sonido de espadazos, hachazos y demás golpes son contundentes, y las voces podemos elegir entre oírlas en inglés o en el original japonés (todo un detalle, ¿verdad?).	MB	Los efectos de sonido que escuchamos en *Tekken 5* están también muy logrados, pero impresionan menos que en *SC3* (algo lógico). Las voces sólo se oyen en inglés.
	Valoración	E	**Desde el punto de vista técnico, *Soul Calibur III* es impresionante lo mires por donde lo mires. Tiene algún detalle mejorable, pero desde luego nada importante.**	E	**Desde luego, *Tekken 5* entra por los ojos desde la primera partida. Y no nos quedamos nada cortos si afirmamos que es el *Tekken* más espectacular de la saga.**
OPCIONES GENERALES	Número de luchadores	E	Ofrece un total de 25 luchadores, a los que hay que sumar todas las combinaciones posibles de su completo editor. También la consola los puede crear aleatoriamente. Genial.	MB	Ofrece un total de 31 luchadores (muchos de ellos ocultos), una cifra bastante alta (el anterior sólo tenía 19). Eso sí, no se pueden crear nuevos. En todo caso, no está nada mal.
	Variedad de luchadores	MB	Cada luchador lleva un arma distinta (salvo en algunos casos, como Sophitia, Cassandra y Lizardman). Los hay más rápidos, más lentos pero fuertes, con más o menos alcance...	MB	La variedad también está servida aquí, aunque aquí es más fácil encontrar luchadores "tipo". Hay parejas de luchadores que son el mismo con distinto aspecto (como Kuma y Panda).
	Personalización de luchadores	E	Según vayamos jugando ganaremos "pasta" para comprar objetos, armas y armaduras con las que personalizar a nuestros luchadores (o bien usarlas para crear los nuevos).	E	Por primera vez en la saga podemos personalizar a los luchadores, no sólo cambiando su traje sino usando multitud de complementos con el dinero que ganemos con las peleas.
	Opciones de personalización	E	Además de variadas, las opciones de personalización no se limitan a algo estético, sino que las armas poseen efectos especiales que influyen en los combates (no en todos los modos).	MB	Aunque son variadas, la oferta no es tan abundante como *Soul Calibur III*. Además, los objetos con los que personalizamos a los luchadores son meramente estéticos.
	Editor de luchadores	E	*Soul Calibur III* ofrece un editor de luchadores realmente potente, con el que podremos tanto crear luchadores como modificar los ya existentes hasta el más mínimo detalle.	MB	El editor de *Tekken 5* se limita a ofrecernos la posibilidad de modificar el traje y poner ciertos complementos a los luchadores ya existentes. También podemos alterar los colores.
	Número de escenarios	E	Tiene un total de 29 escenarios, una cifra bastante alta. Pero tampoco nos engañemos, ya que muchos de ellos muestran dos versiones distintas (una abierta y otra cerrada).	MB	La lista de escenarios que exhibe *Tekken 5* supera la quincena. Una cifra sensiblemente inferior a la que presenta *Soul Calibur III*, pero suficiente para que no se repitan en exceso.
	Modo de juego principal	E	Vive la búsqueda de la espada maldita Soul Edge desde el punto de vista de cada luchador, con un desarrollo lleno de sorpresas (elige tu camino, pelea contra tres oponentes sucesivos...).	E	En el modo Historia de *Tekken 5* conoceremos un poco más a los personajes. Un desarrollo bastante "estándar" pero que guarda alguna sorpresa en forma de secuencia de vídeo oculta.
	Modos de juego secundarios	E	Alucinantes. Arena de Almas ofrece 36 peleas con condiciones especiales y Las Crónicas de la Espada es estrategia en la que además peleamos. También hay ligas y torneos eliminatorios.	MB	*Tekken 5* no está mal servido en este sentido, ya que además de los típicos Supervivencia, Contrarreloj o lucha por equipos, tenemos además un completo aunque mejorable beat'em up.
	Opciones multijugador	E	Tenemos el típico "pique" para dos jugadores que registra las victorias y derrotas de cada uno, además de la posibilidad de participar en ligas y eliminatorias (para hasta 4 amigos).	MB	*Tekken 5* ofrece el típico "pique" para dos jugadores que registra las victorias y derrotas de cada uno y... nada más. Es suficiente, aunque *SC3* incluye una opción más "original".
	Configuración combates	E	Ofrece unas opciones de configuración muy completas, desde elegir el tipo de escenario (una vez desbloqueado) hasta ajustar el número de "rounds" para los combates.	E	Ofrece las justas y necesarias, como la elección del escenario o configurar la "fuerza" de cada luchador para equilibrar combates injustos "a priori". No echaréis de menos nada.
	Extras jugables	MB	Sin contar los luchadores y retos que desbloquearemos jugando, *SC3* ofrece además armas, objetos, escenarios y muevas opciones jugables. Un repertorio fenomenal.	E	Sin desmerecer a *Soul Calibur III*, *Tekken 5* incluye los tres primeros *Tekken* en su versión arcade y el matamarcianos *Starblade* del año 1991. Una oferta realmente irresistible.
	Extras no jugables	E	Un modo Teatro para ver las secuencias de vídeo, perfiles de los luchadores, vídeos promocionales del juego, galería de ilustraciones... Los extras no jugables son amplísimos.	MB	El inevitable modo Teatro para ver las secuencias de vídeo, opción de escuchar la banda sonora y algunas escenas ocultas entre combates que veremos si cumplimos ciertas condiciones.
	Valoración	E	**Por su catálogo de luchadores (y la posibilidad de crearlos), sus originales modos de juego y la cantidad de opciones y extras que esconde, *SC3* es toda una joya.**	MB	**A pesar de que no está nada mal, y de que supera ampliamente la oferta de *Tekken 4*, si lo comparamos con *Soul Calibur III Tekken 5* se queda un poco por detrás.**
	TOTAL	E	**Un juego de lucha impresionante, divertidísimo e imprescindible desde todos los puntos de vista. Merece la pena comprarlo aunque ya tengas el genial *SC2*.**	E	**Un juego de lucha espectacular que hará las delicias de todos los fanáticos de la saga y de los verdaderos aficionados a la lucha en general. Otra compra obligada.**

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail consultorio.playmania@axelspringer.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Trenes para PSP y PS2

Hola playmaníacos. Me preguntaba que si va a salir algún juego de trenes para PSP. De paso me decís si hay alguno para PS2.

Santiago Martínez de la Concha (e-mail)

El problema con los juegos de trenes es que la mayoría, por no decir todos, no han salido de Japón y es necesario importarlos. Mientras que en la portátil te valen los juegos japoneses, en PS2 necesitas una consola japonesa para jugarlos. En PSP están *Densha de Go! Pocket: Yamate-Sen-Hen* y *Mobile Train Simulator + Densha de GO! Tokyo Kyuukou Hen,* ambos en perfecto japonés aunque es fácil encontrar por Internet traducciones que te ayudarán a moverte en el juego. Para PS2 hay bastantes más opciones, como mínimo uno por cada línea de ferrocarril (y no es broma), y en ellos debemos conducir un tren, gestionar una red ferroviaria en diferentes escenarios...



El "parkour" es el deporte de riesgo protagonista de *Free Running*, título que aún no tiene fecha.

Dando brincos por la ciudad

¡Hola playmaníacos! Lo primero, quiero felicitaros por ser la revista más vendida. Segundo, ¿qué se sabe de *Free Running*?¿Ha salido ya?

Guillermo Fernández Santos (e-mail)

Muchas gracias, sin vosotros no sería posible. *Free Running* es el primer título basado en el fenómeno urbano del "parkour", una especie de deporte de riesgo en el que se utilizan el entorno de la ciudad y sus obstáculos para desplazarse de un lado a otro. El juego será un fiel reflejo de esta disciplina (cuenta con la colaboración de Sebastien Foucan, unos de los fundadores de este "deporte"º) e incluye un buen puñado de movimientos y habilidades que tendrás que dominar si quieres competir en condiciones contra la máquina o contra un amiguete yamakasi en otra PSP. El juego se ha retrasado y aún no tiene fecha...

Eterno dilema futbolístico

A parte de la comparativa del número anterior, ¿cuál es para vosotros el mejor: *PES 5* o *FIFA 06*? En *PES 5*, ¿están los jugadores en sus equipos actuales como Robinho en el Real Madrid y su aspecto se parece más a los reales?

Alejandro Barranco Alameda (e-mail)

Cada uno de los títulos que nos comentas tiene una legión de seguidores y detractores y por eso sería más "adecuado" preguntar en qué aspecto es mejor cada uno de ellos. Dos juegos tan completos y complejos han de ser examinados minuciosamente, por eso realizamos el mes pasado una rigurosa comparativa, apartado por apartado. Básicamente, en la simulación del deporte *PES 5* sigue estando por delante, aunque *FIFA 06* ha hecho unos progresos espectaculares en la IA del rival. En cambio, *FIFA 06* supera por goleada en ambientación, sonido, licencias y equipos. Ambos juegos andan bastante parejos en el resto de opciones (partidos Online, estrategias...). Y para tu tranquilidad, en *PES 5* encontrarás a Robinho en el Madrid y a Messi en el Barça (los culés se alegrarán), con unos modelos claramente mejorados en comparación a la versión anterior.

***PES 5* sigue siendo el rey de la simulación, aunque este año *FIFA* ha hecho los "deberes" y nos ha dejado una entrega muy mejorada.**

EL TEMA DEL MES: IMPORTAR UN VIDEOJUEGO »

A menudo nos preguntáis qué juegos son los mejores en tal o cual género. En más de una ocasión no podréis encontrarlos al estar descatalogados o porque no han salido en nuestro país. Esperamos poder ayudaros a hallar ese título que estáis buscando.

Ojo con los impuestos

Estoy interesado en comprar algún juego japonés de "Naruto" pero un amigo me ha dicho que te pueden cobrar una especie de impuesto. ¿Es eso cierto?

Roger López Puente (e-mail)

Tu amigo lleva toda la razón. Toda mercancía que venga de fuera de la Unión Europea tiene que pagar unos impuestos, ya sea una batidora o un videojuego. Si el valor de lo que estás importando no supera los 22 euros, no pagarás nada. En cambio, si pasa de esa cantidad tendrás que pagar impuestos sobre el total de la factura, más los gastos que te pueda exigir el servicio de mensajería e incluso la aduana. Otra opción es comprar el juego en alguna tienda de importación de tu ciudad. Ellos te ahorran todos los trámites y los posibles sustos que te puedas llevar por el recargo extra...

Restricciones por zona

Hola playmaníacos. ¿Cómo puedo utilizar juegos importados en PS2?

Héctor Caballero Noceda (e-mail)

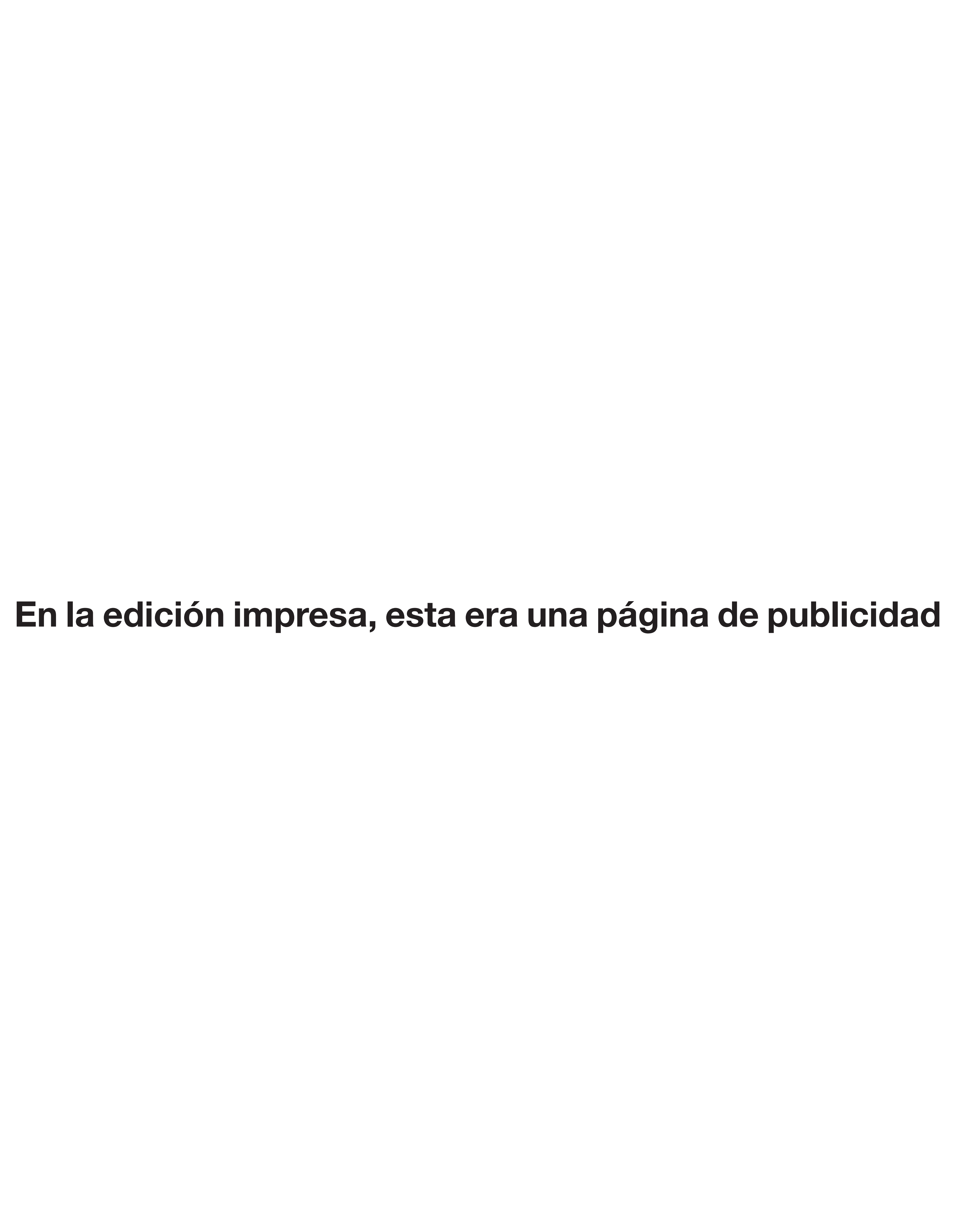
PS2 tiene una protección por zona, es decir, sólo te valen los juegos que lleven el logo PAL en la portada (en el caso de España). Si quieres jugar a algún juego japonés o americano, la única forma que tienes de disfrutarlos es hacerte con una consola japonesa o americana, o "chipear" tu consola, aunque recuerda que perderás la garantía y que utilizar copias pirata es delito, aunque no lo es cargar juegos originales importados.

Comprar en Internet

A veces he querido conseguir algún juego un poco antiguo pero no he podido encontrarlo. ¿Es seguro utilizar Internet para comprarlo?

Susana Torrecilla (e-mail)

Internet te abre un abanico de posibilidades inmenso e tremendamente grande para adquirir juegos anti- »

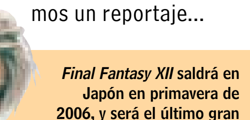

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Nuevo sistema de combate

Hola playmaníacos. Tengo unas dudas sobre *FFXII* y me gustaría saber si el sistema de batalla va a cambiar. ¿Qué más cambios notables habrá?

Eduardo Fuentes García de Blas (e-mail)

La novedad más importante de *Final Fantasy XII* en cuanto a la mecánica de juego es el nuevo sistema de combate. Los batallas no serán al azar, ya que veremos con antelación a los enemigos y podremos evitarlos. Controlaremos a un solo personaje al que daremos órdenes en tiempo real y éste no dejará de atacar a menos que así se lo indiquemos. También un nuevo sistema de cámaras nos permitirá disfrutar más de los escenarios. Para el resto de novedades aún tendrás que esperar un poquito, a que primero salga el juego en Japón, y luego hagamos un reportaje...



***Final Fantasy XII* saldrá en Japón en primavera de 2006, y será el último gran juego de rol de PS2.**

¿Multijugador en POP 3?

¡Hola play2maníacos! Felicidades por la revista. Me gustaría saber si en *Prince of Persia Las Dos Coronas* habrá un modo multijugador o a pantalla dividida. ¿Y en *Gun*?

Julián López Gordillo (e-mail)

La acción y el desarrollo están pensados para un solo jugador como en los anteriores *PoP*. Es cierto que sería entretenido dar sablazos aquí y allá acompañados de un colega ahora que en *PoP3* el príncipe mostrará su lado más oscuro, pero la trama y el estilo de juego hacen que un modo multijugador no tenga mucho sentido. En cuanto a *Gun*, un título ambientado en el salvaje Oeste, sentimos decirte que tampoco ofrecerá modos multijugador. La verdad es que "material" para hacerlo había, con pistoleros, bandidos y demás malhechores de por medio, pero Activision no ha debido verlo claro.



Tiros virtuales

Hola playmaníacos. Me encantan las recreativas y quería saber qué juegos hay para pistola aparte de la saga *Time Crisis* y de *Vampire Night*.

Isaac Amor (e-mail)

Hay un buen puñado de títulos para pistola en PS2. Algunos ya están descatalogados y la única manera de encontrarlos en el mercado de segunda mano. Los más destacables son *Gunfighter II: La Venganza de Jesse James*, *Ninja Assault* y *Virtua Cop Elite Edition*. También podrías probar con *Guncom 2*, *Endgame*, *Dino Stalker*, *Resident Evil: Dead Aim* o *Police 24/7* (incluso hay una fase con pistola en *Starsky & Hutch*) pero ninguno de estos títulos iguala el elevado nivel de calidad de la serie *Time Crisis*.



Juegos de pistola para PS2 han salido unos cuantos, muchos de los cuales ya están descatalogados hoy en día. De entre todos ellos, destaca por méritos propios *Time Crisis 3*, la culminación de la saga.

El Elegido

¿Qué tal playmaníacos? ¿Qué novedades traerá *The Matrix: Path of Neo*? ¿Será mejor que *Enter The Matrix*?

Darío Fonseca Pulido (e-mail)

Enter The Matrix fue un título bastante flojete a pesar de ser todo un éxito en ventas. Para nosotros el punto flaco del juego era, entre otras cosas, que no controlabas a Neo, el personaje principal de la trilogía. En *Path of Neo* te meterás en la piel de Thomas A. Anderson (Neo) desde que recibe la llamada de Morfeo, siendo tu objetivo convertirlo en El Elegido. La acción estará a la orden del día ya que podrás utilizar todas las habilidades de Neo, desde correr a las paredes a ver la verdadera apariencia de Matrix, reviviendo los momentos más espectaculares de las películas como la lucha contra cientos de Agentes Smith, la batalla en el castillo de El Merovingio o el combate final con el auténtico Agente Smith. Sin duda será el colofón ideal para una de las mejores trilogías del cine de ficción "científica".

» EL TEMA DEL MES: IMPORTAR UN VIDEOJUEGO

» guos y descatalogados. Los lugares más populares son las webs de subastas como eBay, donde podrás encontrar casi cualquier juego por muy antiguo que sea... Aunque en algunos casos tendrás que pagar un precio muy elevado (sobre todo cuando se trate de cosas "raras"). Además, son totalmente seguros y te dan información exacta sobre la seriedad del vendedor. Las únicas precauciones que tienes que tomar son fijarte muy bien en la descripción del juego que quieras comprar (está en buen estado, lleva manual, sirve para tu consola...) y no pagar más de lo que valga (puedes comparar precios con otras subastas del mismo producto). En cuanto hagas la primera compra seguro que te animas a completar tu colección de joyas consoleras...

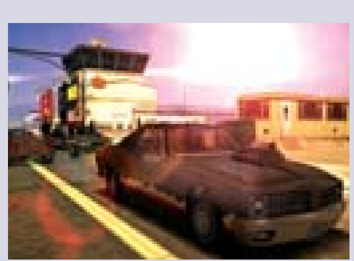
Más baratos allí que aquí

Hola playmaníacos. He visto que los juegos de PSP cuestan menos en EE.UU. y Japón. Si los compro allí, ¿funcionarán en mi consola?

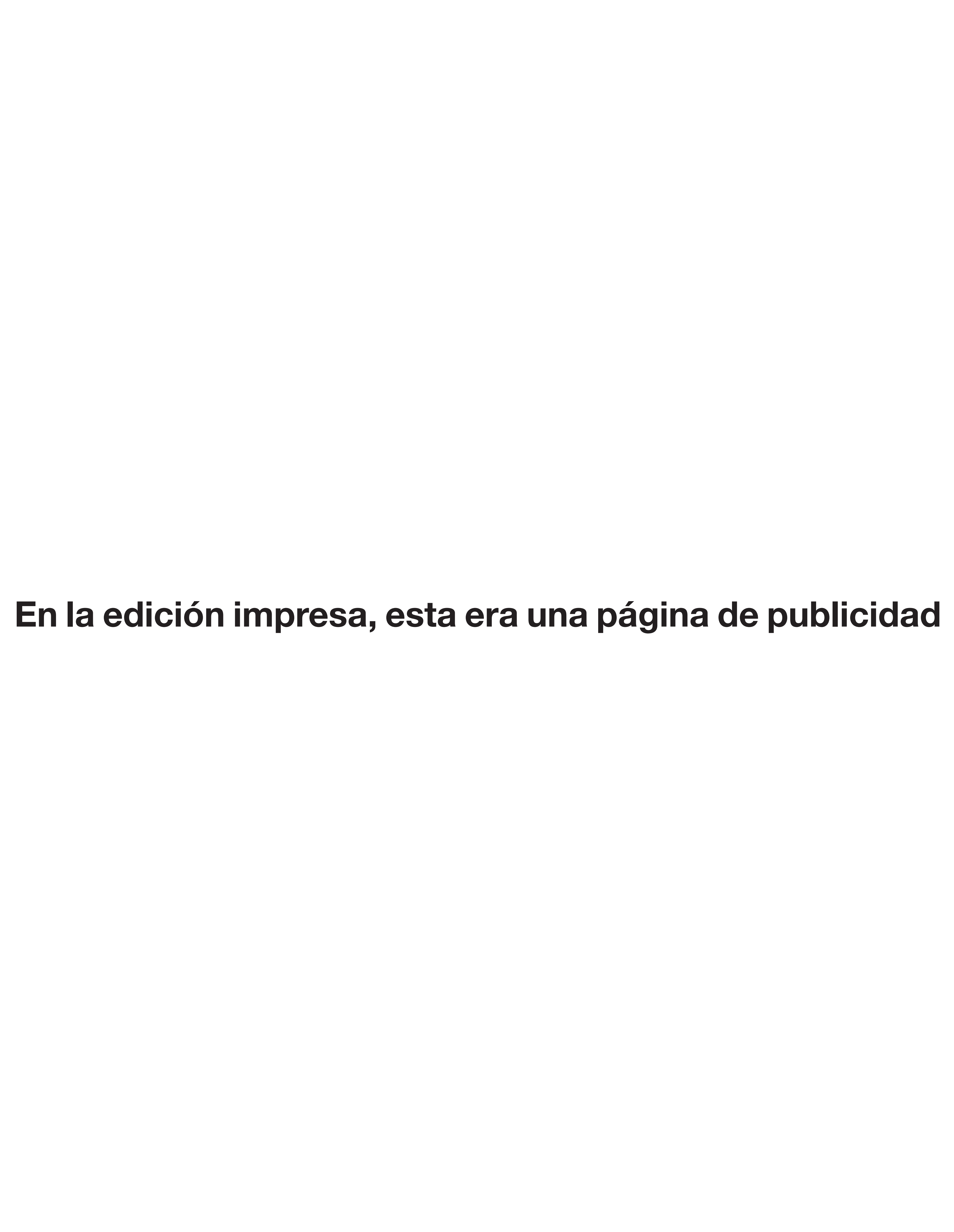
Alejandro Muñoz (e-mail)

Hasta ahora, no ha salido ningún juego de PSP en otras regiones que no funcione en las consolas europeas. Generalmente son más baratos porque allí se pagan menos impuestos y existe una mayor tradición de compra de videojuegos, aparte de que el nivel de vida es más elevado.

En el caso de Europa, el precio aumenta por los costes de traducción, distribución en varios países, aranceles... Los juegos que te compres allí funcionarán perfectamente en tu PSP, pero existe el riesgo de que pagues algún impuesto en aduanas, o que si tienes algún problema con el juego, al final te salga mucho más caro al hacer la reclamación.



Algunos juegos americanos de PSP, como *Liberty City Stories*, tienen los textos en castellano.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Preguntas rápidas, respuestas cortas

Quería saber si mi PSP comprada en España me servirá para jugar y utilizar sus funciones en Latinoamérica.

Iverson (e-mail)

No tendrás problemas con los juegos, con la conexión a Internet o con el PC. Solamente los UMD de películas pueden darte problemas si no coinciden con la zona 2, que es la de Europa.

¿Me podríais decir cuándo saldrán los juegos El Padrino y Jaws Unleashed?

Héctor Torronteras (e-mail)

El primero saldrá antes de marzo de 2006, mientras que el segundo aún no tiene fecha determinada...

¿Cuándo saldrán en Platinum estos títulos: Call of Duty, Area 51 y Devil May Cry 3? Si salen, ¿cuál me recomendáis?

Alejandro Cano (e-mail)

Pues no lo sabemos pero te los ordenamos por orden de preferencia para cuando salgan a precio reducido: *DMC3*, *Call Of Duty: Finest Hour* y *Area 51*.

¿Hay algún proyecto para sacar Fable de Xbox en PS2?

Carlos Galán (e-mail)

Ni lo hay ni lo habrá. *Fable* es uno de los títulos "estandartes" de Xbox que jamás darán el salto a la "competencia".

Hace poco se me ha estropeado la PS2. ¿Me compro otra o espero a que salga PS3?

Luis Henares López (e-mail)

Más vale que te compres una nueva PS2 porque sino te vas a aburrir como una ostra. Aún quedan muchos meses para que PS3 aterrice en Europa...

Me gustaría saber si en FF XII habrá eones o GFs (guardianes de la fuerza)

Wilson Mellizo (e-mail)

Square aún no ha confirmado, pero seguro que los habrá, sino se perdería uno de los elementos más importantes que caracterizan a la saga *FF*...

Quería comprarme un juego de basket y estoy dudando entre NBA Live 2006 y ESPN NBA 2K6.

Pablo B. (e-mail)

Nuestras preferencias se van más por *NBA 2K6* que ha mejorado mucho en comparación a versiones anteriores.

¿Qué sabéis sobre Tourist Trophy?

Iván Martínez (e-mail)

Es un simulador de motos de gran cilindrada para PS2 con modelos de que van de los años 80 hasta hoy en día.



Juegos ambientados en la II Guerra Mundial hay muchos y muy buenos en PS2. *Call Of Duty* es uno de ellos y la secuela desembarca este mes en PS2. El mes que viene lo analizaremos a fondo...

Reviviendo la II Guerra Mundial

¡Hola amigos de Play2Manía! Me gustaría comprarme un juego de la II Guerra Mundial y dudo entre *MoH: European Assault* o esperar a *CoD 2 Big Red One*. ¿Sabéis si hay otro juego que me pueda gustar?

Marc Calderó (e-mail)

Gracias a unos gráficos explosivos, la IA mejorada, el modo online y una ambientación excelente, el próximo *CoD* será un título que dará mucho que hablar, ya que ha experimentado un lavado de cara importante. Mientras llega, no estaría mal que probaras *European Assault*, un título imprescindible para los amantes de los shooters ambientados en la II Guerra Mundial, que ofrece gran libertad y muchas novedades que han conseguido borrar el mal sabor de boca que dejó *Pacific Assault*. Otra alternativa muy interesante y recomendable es *Sniper Elite* (en tercera persona), un juego perfectamente ambientado y que introduce un toque de originalidad al desempeñar el papel de un francotirador en territorio enemigo. Finalmente, tienes *Brothers in Arms: Road to Hill 30* y *Earned in Blood* que está a punto de salir, aunque son flojitos. Como ves, la oferta es amplia.

De caza en PS2

Hola playmaníacos. ¿Hay juegos de caza para PS2?

Adrián Almirón García (e-mail)

Los hay, aunque sólo *Deer Hunt 2005 Season* despegó de EE.UU. para aterrizar en nuestras fronteras. Todos ellos llevan el sello de Cabela's, una compañía americana especializada en caza y pesca que se ha animado a publicar varios títulos. Los juegos te meten en la piel de un cazador real, dándote la posibilidad de comprar tanto armas como accesorios, desplazarte con vehículos por los diferentes paisajes, y simulan a la perfección la IA de la caza mayor.

Tu opinión cuenta...



Ayúdanos a hacer PlayManía dándonos **tu opinión**. Escribe a la dirección habitual un correo electrónico o una carta y dinos, brevemente **qué juego de fútbol prefieres**. Y si tienes una foto tuya, no te cortes e inclúyela con tu valoración.
El mes que viene publicaremos las opiniones sobre PSP.

PROBLEMAS TÉCNICOS

PS2 inalámbrica

¿Existe alguna forma de conectar la PS2 a Internet usando Wi-Fi? ¿Cuánto costaría?

Jorge Brusel Borrero (e-mail)

Claro que sí. Es la configuración ideal si tu PS2 está alejada de la conexión a Internet, aunque puede salirte algo caro (unos 200 euros) si te falta alguno de los periféricos. Necesitarás un router y un adaptador inalámbrico (que se enchufa a la conexión Ethernet de la consola). Ten en cuenta que no sirven esos adaptadores USB que se venden para los PC. Pásate por tu tienda habitual de informática y pregúntales por un adaptador wireless gaming o similar.

De módem a router

Tengo un módem de marcación y estoy pensando en comprar un router. ¿Podré tener conectados en el router la PS2 y un PC a la vez? ¿Los routers necesitan marcar?

Antonio Gutiérrez (e-mail)

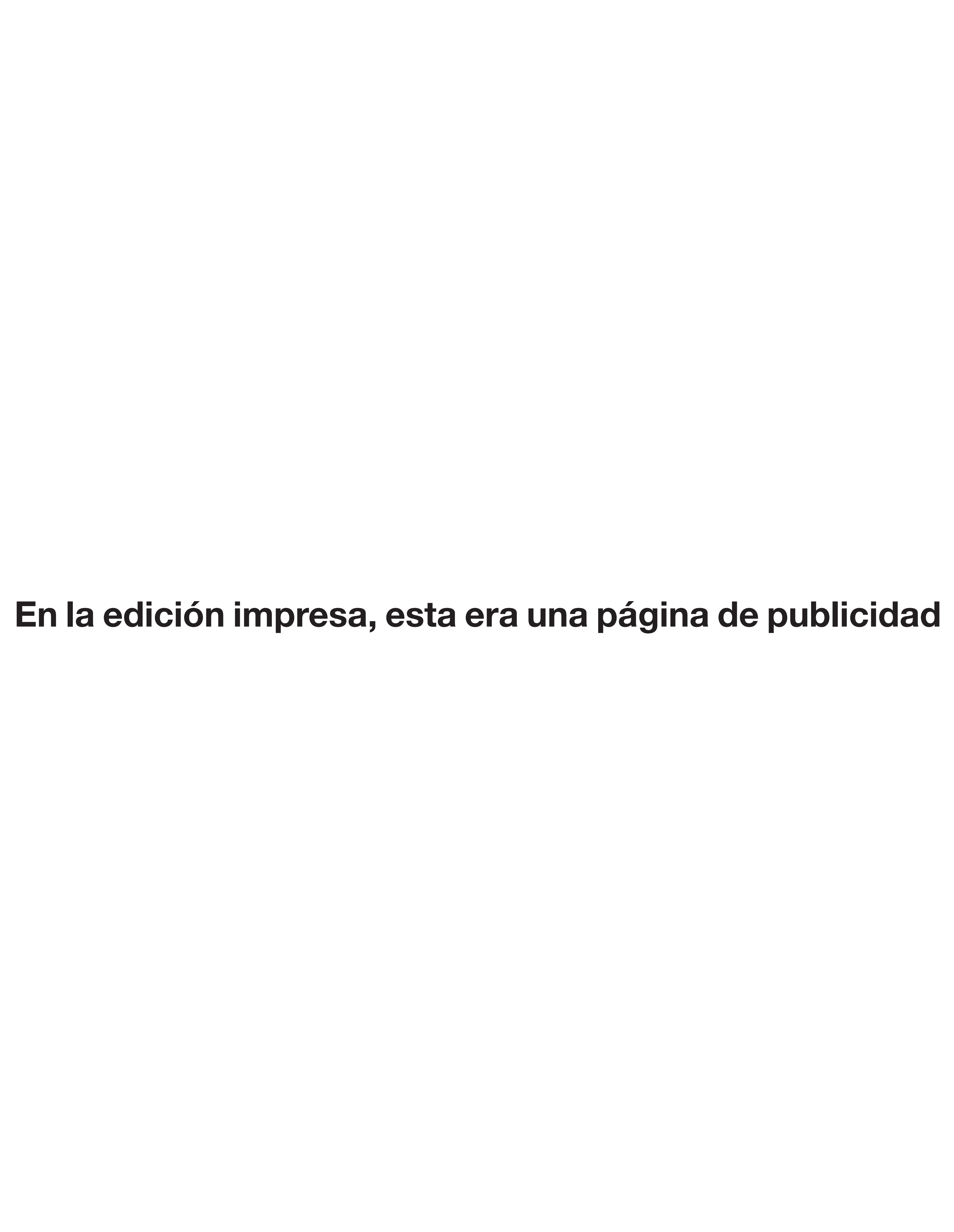
Tener un router es la solución más cómoda y segura, y se encargan de marcar automáticamente. Asegúrate de que el ruteador tenga suficientes puertos Ethernet (suelen traer 4) para conectar todos los cacharros que pienses utilizar. Un consejo: no utilices el PC para descargar mientras juegues Online, porque saturarás la línea haciendo que tus compañeros te vean dando saltos en el juego.

Jugar en línea

Somos dos amigos con una conexión ADSL por router inalámbrico. ¿Qué pasos debemos dar para jugar en red con nuestras PS2?

José Ángel Lafuente Fernández (e-mail)

Tenéis toda la información en http://es.playstation.com/network-gaming/home.jhtml?linktype=NAV.
Básicamente debéis tener el adaptador de banda ancha, conectar los cables de red y crear una configuración en cada PS2.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS • 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS • LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS •

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.

 Novedad en la lista

€ Precio inferior a 40 euros

→Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Pro Evolution Soccer 5**
Para muchos, el simulador de fútbol definitivo.

(=) **2. FIFA 06**
El mejor *FIFA* de la serie. Pruébalo y verás

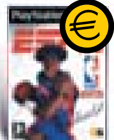
(=) **3. NBA Live 06**
El basket como nunca lo habías visto.

(N) **4. Tony Hawk A. Wasteland**
El juego de skate más completo y divertido.

(=) **5. Top Spin**
Si te gusta el tenis, no dejes de probarlo.

(N) **6. SSX on Tour**
El snowboard más entretenido y completo.

ESPN NBA 2K5
Sega/Take 2 | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Un simulador de baloncesto muy jugable y con un montón de modos de juego. Además, es bastante más espectacular que sus ediciones anteriores.

9 **VALORACIÓN: Un digno rival de *NBA Live 2005* que además tiene un precio de lo más competitivo.**

FIFA Street
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un arcade de fútbol callejero que explota el lado más espectacular de este deporte con un control asequible. Los jugadores son reales, aunque le faltan más opciones.

8 **VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego de fútbol que te permita "dar espectáculo" de forma fácil.**

Fight Night Round 2
EA Sports | 63,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Combates de boxeo dinámicos, muy espectaculares y con 36 púgiles reales para elegir. Por calidad técnica y diversión es el mejor en su género.

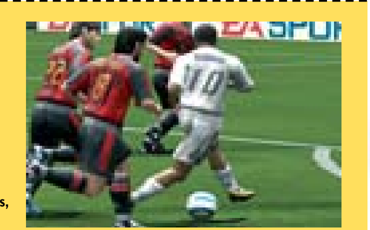
8 **VALORACIÓN: Si te gusta el boxeo, aquí tienes el simulador más realista y entretenido.**

FIFA 06
EA Sports | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de fútbol muy completo en cuanto a opciones y tan actualizado y oficial como siempre. Este año, además, estrena un sistema de juego excelente.

10 **VALORACIÓN: Es el mejor *FIFA* de la serie con diferencia. Además, sale a un precio irresistible...**



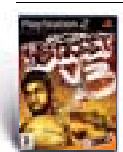
NBA Live 06
EA Sports | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Toda la magia de la NBA en un completo simulador que encantará a los fanáticos de este deporte por su gran realismo y espectacular apartado técnico. Genial.

9 **VALORACIÓN: Aunque tampoco traiga modo Online, si te gusta el basket no te lo puedes perder.**

NBA Street V3
EA Big | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero muy espectacular, con un vibrante ritmo de juego y tan entretenido como sencillo de controlar. El mejor *NBA Street* de toda la serie.

9 **VALORACIÓN: Sencillamente, es el arcade de baloncesto más espectacular, asequible y divertido.**

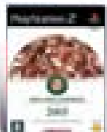
Pro Evolution Soccer 4
Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Con el sistema de juego tan divertido, exigente y realista de siempre, pero además con la licencia de la liga española. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Un simulador tan apasionante y realista como siempre, pero con interesantes novedades.**

Roland Garros 2005
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de tenis realista y vistoso, que cuenta con la licencia de uno de los grandes torneos y con 16 tenistas reales. Si te gusta este deporte, pruébalo.

8 **VALORACIÓN: Aunque se parece a *Smash Court Tennis 2*, ofrece recursos propios para enganchar.**

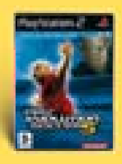
Smash Court Tennis 2
Namco/Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es una gran opción para practicarlo.**

Pro Evolution Soccer 5
Konami | 62,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



El simulador de fútbol más realista y emocionante regresa con novedades y mejoras que lo hacen todavía más completo, jugable y espectacular.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta el fútbol, tienes una cita con la nueva edición del simulador más apasionante.**

SSX on Tour
EA Big | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un arcade de snowboard tan jugable como espectacular que pone a prueba tu habilidad para hacer acrobacias. Técnicamente también está muy bien.

8 **VALORACIÓN: Los fans de la serie se alegrarán de ver otro *SSX* tan divertido y vistoso.**

Tiger Woods PGA Tour 06
EA Sports | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Ofrece ligeras mejoras en el control y más modos de juego que las anteriores entregas de la serie. Y, cómo no, es tan espectacular como siempre.

8 **VALORACIÓN: Es el mejor simulador de golf en todos los sentidos. Así de claro y rotundo.**

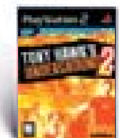
Tony Hawk's American Wasteland
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



La saga de skate por excelencia regresa con toda su jugabilidad y diversión. Esta vez nos espera una "aventurilla" en Los Ángeles con múltiples posibilidades.

9 **VALORACIÓN: Por espectáculo, modos de juego y diversión, si te gusta la serie no te lo pierdas.**

Tony Hawk's Underground 2
Activision | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Es la entrega más completa de la saga, aunque no sorprende tanto como el primer *Underground*. Eso sí, le supera en retos y modos de juego.

9 **VALORACIÓN: Si ya conoces la saga, éste es el mejor. Si no, empieza por el Platinum.**

Top Spin
2K Sports | 29,99 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una nueva "estrella" de los juegos de tenis, genial tanto en apartado técnico como a la hora de jugar. También destaca por su precio y por su modo Online.

8 **VALORACIÓN: Una alternativa muy válida para *Virtua Tennis* o para los *Smash Court Tennis*.**

UEFA Champions League 2004-2005
EA Sports | 19,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Las noches "mágicas" de la Champions League quedan bien retratadas en un gran juego de fútbol que convence en gráficos, opciones y sistema de juego.

9 **VALORACIÓN: Los apasionados de la Champions League ya tienen un juego a su medida.**

→Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Este mes recomendamos...

(=) **1. Resident Evil 4**
■ Sorprende de principio a fin. No te lo pierdas.

(N) **2. True Crime NYC**
■ El juego que más se acerca a *GTA San Andreas*.

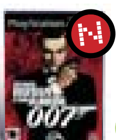
(=) **3. GTA San Andreas**
■ El *GTA* más largo, divertido y sorprendente.

(↓) **4. God of War**
■ Una aventura de acción digna de los Dioses.

(N) **5. Gun**
■ Vive una emocionante aventura en el Oeste.

(N) **6. Matrix: Path of Neo**
■ Simplemente, el mejor juego sobre "Matrix".

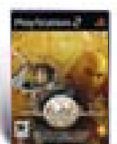
007 Desde Rusia con amor
EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Una aventura que mezcla disparos y conducción con todo el encanto de una de las películas más clásicas de 007. Eso sí, es parecido a los anteriores.

8 **VALORACIÓN: Aunque no innove, es un juego con recursos propios para enganchar a los fans de 007.**

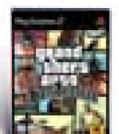
Genji: Dawn of the Samurai
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción y aventura en una historia de leyenda que te trasladará al Japón medieval y en la que manejamos a dos héroes. Técnicamente es sublime.

8 **VALORACIÓN: Si la ambientación y el género te atraen, pruébalo. Eso sí, resulta corto y poco variado.**

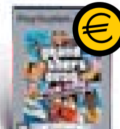
Grand Theft Auto: San Andreas
Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Si la saga *GTA* ofrece los mejores "simuladores de mafioso", su última entrega es la más grande, ambiciosa y divertida. No te la puedes perder.

10 **VALORACIÓN: Es uno de los juegos más largos, completos y divertidos de PS2. Imprescindible..**

Grand Theft Auto: Vice City
Rockstar | 34,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

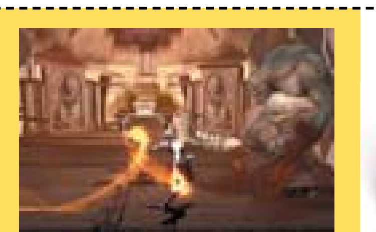


Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados "trabajitos" de la mafia.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

God of War
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años





Una aventura de acción que combina de forma magistral acción, puzzles y saltos con toda la magia de la mitología griega. Técnicamente es impresionante.

10 **VALORACIÓN: Una aventura que enamora por su apartado técnico, su variedad y su irresistible jugabilidad.**

Gun
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

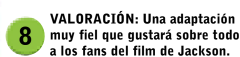


Una sensacional aventura en el Oeste con un desarrollo a lo *GTA*, aunque más "pequeña" y menos duradera. Eso sí, entretiene y atrapa mientras dura.

9 **VALORACIÓN: Sin duda, es la mejor aventura ambientada en Oeste, aunque no dure mucho.**

King Kong
Ubi Soft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años





La adaptación de una de las películas de estas navidades trae acción de la buena en primera y tercera persona. Eso sí, es poco variado y técnicamente flojea...

8 **VALORACIÓN: Una adaptación muy fiel que gustará sobre todo a los fans del film de Jackson.**

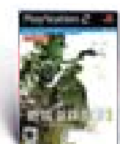
Matrix: Path of Neo
Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción al estilo "Matrix" en un juego en la que controlamos a Neo. Lo mejor es su fidelidad a los filmes y sus espectaculares combates. Técnicamente tiene sus fallos.

8 **VALORACIÓN: Aunque tiene sus fallos técnicos, su vistosa acción encantará a los fans de "Matrix".**

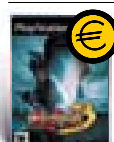
Metal Gear Solid 3 Snake Eater
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Supervivencia y sigilo se dan la mano en una aventura capaz de enamorar tanto por su sorprendente desarrollo como por su acabado técnico, el mejor de PS2.

10 **VALORACIÓN: Snake vuelve en una aventura imprescindible desde todos los puntos de vista. No te la pierdas.**

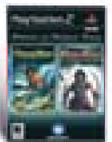
Onimusha 3
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Siguiendo la estela de la saga, la tercera entrega combina la aventura con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.

9 **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

Prince of Persia Pack
UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Los dos primeros *Prince of Persia* juntos en un pack a un precio muy interesante. En ambos encontrarás acción, puzzles y saltos con un apartado técnico soberbio.

9 **VALORACIÓN: Si no disfrutaste de estas dos geniales aventuras, ahora tienes una gran oportunidad.**

Resident Evil Outbreak File 2
Capcom | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Elige un personaje de entre 8 disponibles y coopera con otros para sobrevivir durante 5 enormes niveles. Ahora, nos podrán acompañar otros 3 amigos Online.

9 **VALORACIÓN: Agobio y terror que ahora podemos compartir con otros. Si te va el Online, pruébalo.**

Resident Evil 4
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

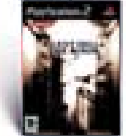




Una aventura de terror con mucha acción y multitud de situaciones sorprendentes e inolvidables. Su apartado gráfico es de lo mejor en PS2.

10 **VALORACIÓN: Una aventura que no puedes perderte por nada del mundo. Si tienes una PS2, debes tenerla.**

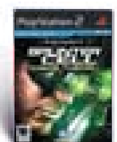
Silent Hill 4: The Room
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La cuarta entrega de esta famosa saga de aventuras de terror sigue siendo capaz de poner los pelos de punta a cualquiera. Atrapa y angustia hasta el final.

9 **VALORACIÓN: Los fans del terror tienen una cita que no pueden rechazar. Ideal para pasar miedo.**

Splinter Cell Chaos Theory
UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Sam Fisher, el espía más "realista", regresa a PS2 con su aventura más completa, larga y absorbente. Incluye modos multijugador Offline y Online.

9 **VALORACIÓN: Infiltración y sigilo al máximo nivel en una aventura que encantará a los fans de Fisher.**

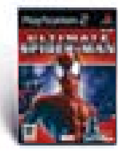
True Crime New York City
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



El rival más directo de *GTA* regresa con una aventura a la altura de lo esperado: peleas, tiroteos, persecuciones... y todo en la ciudad más grande jamás vista en PS2.

9 **VALORACIÓN: Por ambientación, calidad técnica y variedad, es el juego que más se acerca a *GTA*.**

Ultimate Spider-Man
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

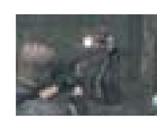


Una aventura de acción muy fiel a la estética y los guiones de los cómics, en la que alternamos el control de Spider-Man y su archienemigo Veneno.

8 **VALORACIÓN: Una aventura que hará las delicias de los fans del superhéroe. Eso sí, se hace corto.**

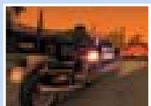
Los favoritos del mes...

(=) **1. Resident Evil 4**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



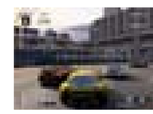
La saga de terror más famosa vuelve a PS2 a lo grande, con una aventura que sorprende desde el principio gracias a sus gráficos y la cantidad de situaciones inolvidables.

(↑) **2. GTA San Andreas**
■ **Aventura de acción | 64,95 €**



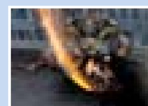
El "simulador de mafioso" más alucinante, completo y largo. Es uno de los juegos que debes disfrutar a fondo si no quieres perderte uno de los mejores títulos de PS2.

(↓) **3. Gran Turismo 4**
■ **Velocidad | 64,95 €**



El simulador por excelencia vuelve para demostrar quién manda en la velocidad. Por su realismo, la cantidad de coches y circuitos y sus modos de juego, es el mejor.

(↓) **3. God of War**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**

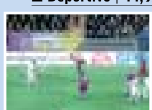


La sorpresa de la temporada. Una impresionante aventura de acción que mezcla acción, puzzles y saltos y que además tiene toda la magia de la mitología griega. Alucinante.

(=) **5. Pro Evolution Soccer 5**
■ **Deportivo | 62,95 €**

El simulador del fútbol más apasionante vuelve con su realista y satisfactorio sistema de juego y mejoras que encantarán a los fans de la serie *PES*.

(=) **6. FIFA 06**
■ **Deportivo | 44,95 €**

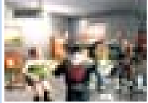


La nueva entrega de la serie "futbolera" de EA Sports os sorprenderá por su realista y satisfactorio sistema de juego. Y, además, llega tan completo y actualizado como siempre.

(N) **7. Soul Calibur III**
■ **Lucha | 59,95 €**

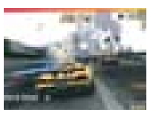
Vuelven los combates "uno contra uno" más asequibles y espectaculares en las que las armas blancas vuelven a ser las protagonistas. Alucinarás.

(N) **8. True Crime NYC**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



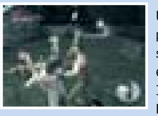
Prepárate para "patear" las calles de Nueva York en la aventura de acción que más se acerca al intocable *GTA San Andreas* por variedad, calidad técnica y diversión .

(=) **9. Burnout Revenge**
■ **Velocidad | 59,95 €**



El rey de los arcades de velocidad vuelve más trepidante, variado y divertido que nunca. Si te gustan los juegos de carreras, es casi una compra obligada.

(N) **10. The Warriors**
■ **Acción | 59,95 €**



Un beat´em up lleno de peleas, persecuciones y sigilo que tiene todo el encanto de la película de 1979 y el toque personal de Rockstar. ¡Es brutal!

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

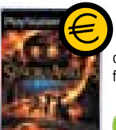
(=) **1. Fahrenheit**
Una aventura que te dejará helado...

(=) **2. Final Fantasy X-2**
Su precio Platinum le hace aún más irresistible.

(N) **3. Xenosaga Episode II**
Rol profundo y estéticamente muy cuidado.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

ESDLA: La Tercera Edad
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Combates por turnos con todo el encanto de "El Señor de los Anillos". Hay juegos de rol mejores, pero éste cuenta con una fenomenal ambientación "peliculera".

8 **VALORACIÓN: Los fans de "El Señor de los Anillos" no podrán resistirse a su encanto.**

Final Fantasy X
Square/Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar algo lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

Final Fantasy X-2
Square-Enix | 22,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero de argumento y desarrollo y menos lineal

10 **VALORACIÓN: La esencia de la saga, pero más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complejo.**

Fahrenheit
Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

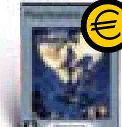


Una aventura de absorbente argumento y con una original puesta en escena en la que, con gran libertad de acción, debemos investigar unos misteriosos asesinatos.

8 **VALORACIÓN: Por su calidad y gran originalidad, es una de las mejores aventuras que puedes encontrar hoy.**



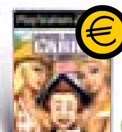
Kingdom Hearts
Square/Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Vivendi | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura desternillante y muy "subidita de tono" en la que hay que ligarse a las chicas más despampanantes completando entretenidos minijuegos.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras y eres mayor de 18 años, te lo pasarás en grande.**

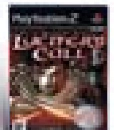
Musashi: Samurai Legend
Square-Enix | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol de acción espectacular y con muchas posibilidades que gustará a los fans del género a pesar de que sus gráficos y argumento no sorprendan.

8 **VALORACIÓN: Los hay mejores, pero los "roleros" que no sean muy exigentes disfrutarán con él.**

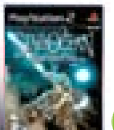
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call
Atlus/UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Rol de estética manga y ambientación sobrenatural en el que podrás reclutar hasta 100 demonios para unos combates por turnos llenos de posibilidades

8 **VALORACIÓN: Un juego de rol de calidad recomendado para fans del género. Eso sí, está en inglés.**

Star Ocean: Till the End of Time
Square-Enix | 44,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Un largo y original juego de rol de acción que, gracias a su sistema de combate (casi como un juego de lucha), enganchará tanto a roleros como a aventureros.

9 **VALORACIÓN: Está en inglés, pero por lo demás es una joya del género por técnica y jugabilidad.**

Xenosaga Episode II
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +x12 años



Un juego de rol de absorbente historia y cuidada estética con unos combates por turnos densos y espectaculares. Eso sí, su desarrollo es algo lento y está en inglés.

7 **VALORACIÓN: Su gran historia y sus gráficos compensan todos sus defectos... aunque está en inglés.**

Inteligencia

Este mes recomendamos...

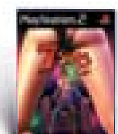
(N) **1. Los Sims 2**
El esperado regreso del mejor simulador social.

(N) **2. Buzz**
Monta un concurso musical con pulsadores y todo.

(↓) **3. Kessen III**
Batallas por turnos en el Japón medieval.

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

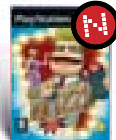
7 Sins
Atari | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un simulador social donde tendrás que triunfar dejándote llevar por los 7 pecados capitales: lujuria, ira, envidia, pereza, gula... representados en 20 minijuegos.

6 **VALORACIÓN: Si eres adulto te puede interesar, aunque es algo repetitivo y técnicamente flojea.**

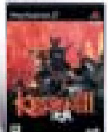
Buzz
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un concurso en el que hasta 4 jugadores tendrán que demostrar su cultura musical respondiendo preguntas usando los pulsadores que están incluidos en el pack.

7 **VALORACIÓN: Otra atractiva propuesta para amenizar las fiestas. Jugando solo es aburrido.**

Kessen III
Koei | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Lucha por la unificación del Japón medieval en emocionantes batallas por turnos, en las que también hay acción y toques roleros. Le faltan más opciones.

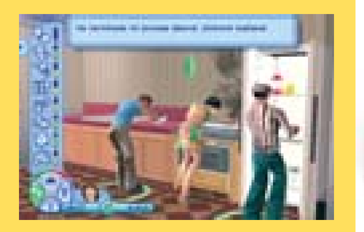
7 **VALORACIÓN: Pese a que pueda pecar de monótono, es la mejor entrega de toda la saga *Kessen*.**

Los Sims 2
EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



El mejor simulador social vuelve a sus raíces aunque con novedades. Nuevo sistema de control, 500 objetos para interactuar, modo para dos jugadores....

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la serie éste te va a encantar, aunque no aporte demasiado al género.**



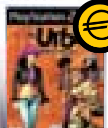
Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

Los Urbz: Sims en la ciudad
EA Games | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Convierte a tu Sim en el personaje más popular de la ciudad vistiendo a la última moda, trabajando, haciendo amigos y cumpliendo variados objetivos.

9 **VALORACIÓN: El mejor "simulador social" hasta la fecha. Sorprende y entretiene de principio a fin.**

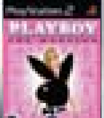
Manager de Liga 2005
Codemasters | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



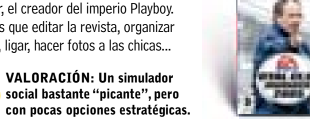
Un simulador de "presidente-entrenador" bastante completo en cuanto a opciones y optimizado técnicamente. Es una lástima que la ambientación sea mejorable...

8 **VALORACIÓN: Los amantes de la estrategia deportiva quedarán encantados con este juego.**

Playboy The Mansion
UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Con este juego te convertirás en Hugh Heffner, el creador del imperio Playboy. Tendrás que editar la revista, organizar fiestas, ligar, hacer fotos a las chicas...



7 **VALORACIÓN: Un simulador social bastante "picante", pero con pocas opciones estratégicas.**

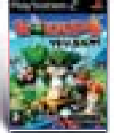
Total Club Manager 2005
EA Games | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un manager para que puedas jugar a ser presidente y entrenador de tu club preferido. Ofrece múltiples mejoras respecto a la versión del año pasado.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2005*.**

Worms 4 Mayhem
Codemasters | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Las lombrices "guerreras" vuelven a la carga con un título plagado de humor, acción y estrategia por turnos. Eso sí, no innova con respecto a los anteriores.



7 **VALORACIÓN: Una elección muy buena si te gusta la saga y quieres jugar en compañía.**

Velocidad

Este mes recomendamos...

(=) **1. Formula One 05**
■ Conduce como Alonso en el simulador oficial.

(=) **2. Gran Turismo 4**
■ Simplemente, el mejor simulador de velocidad.

(=) **3. Burnout Revenge**
■ El rey de los arcades. Es adrenalina pura.

(N) **4. NFS Most Wanted**
■ Tuning, persecuciones y mucha adrenalina.

(↓) **5. Moto GP 4**
■ El mejor juego sobre el Mundial de Motociclismo.

(N) **6. Jak X**
■ Un arcade de carreras protagonizado por Jak.

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Burnout 3 Takedown
EA Games | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Es el juego más veloz que has visto nunca. El desarrollo de las carreras es trepidante, los accidentes espectaculares, tiene montones de modos de juego...

9 **VALORACIÓN: Es difícil que veas un arcade de velocidad tan espectacular y trepidante.**

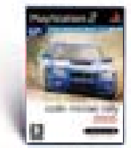
Burnout Revenge
EA Games | 59,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



Más carreras callejeras con tráfico en las que los choques y la increíble sensación de velocidad siguen siendo sus bazas. Supera al anterior *Burnout*.

10 **VALORACIÓN: Variado, divertido y espectacular, es el mejor arcade de velocidad que hay en PS2.**

Colin McRae Rally 2005
Codemasters | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rally que tiene en su exquisito control y nuevos modos de juego sus grandes bazas, aunque en temas gráficos se parece a *Colin 4*.

9 **VALORACIÓN: No encontrarás otro juego de rally que te ofrezca mejores sensaciones al conducir.**

Enthusia Professional Racing
Konami | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que tiene sus mejores bazas en el realismo que ofrece y en sus 200 coches reales. Sin embargo, "pincha" en la sensación de velocidad.

8 **VALORACIÓN: Los fanáticos del motor seguro que saben apreciar este simulador tan exigente.**

Formula One 04
Sony | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del campeonato de F1 2004 se adapta tanto a expertos como a novatos, incorpora un montón de modos de juego y a este magnífico precio...

9 **VALORACIÓN: El mejor juego de Fórmula 1 que vas a encontrar en relación calidad/precio.**

Gran Turismo 4
Sony | 64,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años

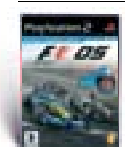


Compra y mejora más de 700 coches reales de todo tipo y lánzate a competir en las carreras más emocionantes, realistas y técnicamente deslumbrantes.

10 **VALORACIÓN: Por calidad técnica, duración y realismo, es el mejor simulador de velocidad de PS2.**



Formula One 05
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Métete en la piel de Fernando Alonso en el simulador oficial de la presente temporada que además es más realista y espectacular que nunca. No te lo pierdas.

9 **VALORACIÓN: Todos los pilotos y grandes premios en un simulador imprescindible para fans de la F1.**

Gran Turismo 3
Sony | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Sumérgete en el modo GT para comprar los mejores coches del mundo, ganar carreras y ahorrar un "dinero" para mejorarlos. Tendrás juego para meses.

10 **VALORACIÓN: Por este precio es el mejor juego de coches, pero le supera *Gran Turismo 4*.**

Jak X
Sony | 59,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +12 años



Un sencillo arcade de carreras con Jak y Daxter como protagonistas vistoso y divertido jugando en compañía. Jugando sólo las carreras terminan cansando...

7 **VALORACIÓN: Es sencillo, vistoso y divertido jugando con amigos. En solitario pierde.**

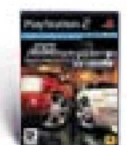
Juiced
THQ | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



Tunea más de 50 coches reales con un sinfín de piezas y gánate el respeto de tus rivales en todo tipo de competiciones urbanas. Su control es bastante realista.

9 **VALORACIÓN: Por gráficos, espectacularidad y opciones de "tuneo", es uno de los mejores.**

Midnight Club 3 Dub Edition
Rockstar | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



Carreras nocturnas por tres ciudades con libertad de movimientos, coches reales y alucinantes opciones de tuning. Impresionante control y apartado técnico.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan los coches y el tuning, es una de las mejores opciones del mercado.**

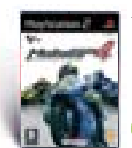
Moto GP 3
Namco/Sony | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de los 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: De lo mejor en motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

Moto GP 4
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Todos los pilotos, circuitos y escuderías reales de las tres cilindradas en este impresionante simulador que además ahora es más realista que nunca.

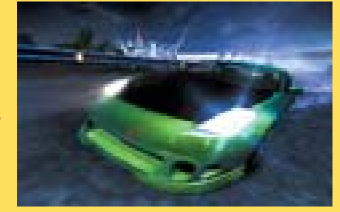
9 **VALORACIÓN: Es el mejor simulador basado en el Mundial de Motociclismo. Así de sencillo.**

Need for Speed Underground 2
EA Games | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Carreras de coches reales por la ciudad con mucha libertad de movimientos y grandes opciones de tuning. Espectacular, divertido y absorbente como pocos.

10 **VALORACIÓN: Si tu pasión es la velocidad y el tuning, *NFSU2* es uno de los mejores en su género.**

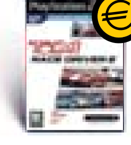


Need for Speed Most Wanted
EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

Carreras por la ciudad en las que el tuning y las persecuciones con la policía son las protagonistas. Es vertiginoso y muy divertido, aunque a veces ralentiza.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de velocidad y tuning, éste te encantará. Es más completo.**

TOCA Race Driver 2
Codemasters | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de velocidad tan rápido como espectacular, que ofrece excelentes sensaciones de pilotaje y además es largo, profundo y variado.

9 **VALORACIÓN: Si te apetece simulación y conducir un montón de coches reales, no lo dudes.**

WRC Rally Evolved
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

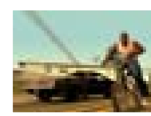


Un gran juego de rally con un fenomenal apartado técnico, muchos modos de juego y tan oficial y completo como siempre. Eso sí, los coches pesan poco.

8 **VALORACIÓN: Aunque es más arcade que simulador, el nuevo *WRC* sigue siendo competitivo.**

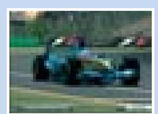
Vuestros favoritos

(=) **1. GTA San Andreas**
■ **Aventura de acción | 64,95 €**



Llegó, "vio" y "conquistó" vuestros corazones. La aventura de CJ os ha cautivado desde el primer día a casi todos gracias a su enorme calidad.

(=) **2. Formula One 05**
■ **Velocidad | 59,95 €**



La "Alonsomanía" sigue arrasando en todo el país, y este gran simulador de Fórmula 1 no hace sino agrandar más la leyenda. Es uno de los más votados.

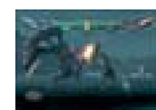
(N) **3. Pro Evolution Soccer 5**
■ **Deportivo | 63,95 €**

Hace poco que ha salido a la venta y *PES5* ya se ha colocado en los primeros puestos de vuestra lista. ¿Será porque ofrece el fútbol más realista y divertido?

(=) **4. Final Fantasy X**
■ **Juego de rol | 19,95 €**

La saga de rol por excelencia sube posiciones pese al empuje de las potentes novedades. Pero sigue siendo uno de los títulos más "queridos" por vosotros.

(=) **5. God of War**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



Es una de las mejores aventuras de acción que hay en PS2 y no podía pasar desapercibida ante vosotros. Seguro que poco a poco va escalando puestos en la lista.

(N) **6. Fahrenheit**
■ **Aventura | 59,95 €**

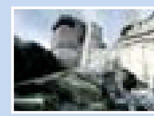
Una aventura impactante de original desarrollo e innovadora puesta en escena que con el tiempo ha sabido "conquistaros" con sus muchas virtudes.

(=) **7. Metal Gear Solid 3**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



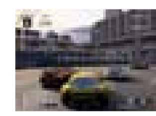
MGS3 Snake Eater aguanta sin moverse en vuestra lista. Su desarrollo sorprendente y su enorme calidad técnica hacen que, sin duda, merezca tal honor.

(=) **8. Killzone**
■ **Shoot´em up | 19,95 €**



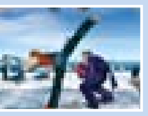
Tardó en llegar a esta lista, pero al final habéis sabido apreciar la calidad de uno de los mejores shooters de PS2. Y por eso aparece en esta destacada posición.

(↓) **9. Gran Turismo 4**
■ **Velocidad | 64,95 €**



El mejor juego de velocidad de la historia no podía faltar en vuestra lista de juegos favoritos. Ha pulverizado todos los récords de ventas.. y también de votos.

(↓) **10. Tekken 5**
■ **Lucha | 59,95 €**



El mejor juego de lucha que hay en PS2 hoy por hoy no ha pasado desapercibido y por fin llega a vuestra lista. ¿Le destronará *Soul Calibur III*? Pronto lo veremos...

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

(=) **1. MoH European Assault**
Otro gran shoot´em up en la II Guerra Mundial.

(N) **2. Battlefield 2 Modern Combat**
Hazañas bélicas para hasta 24 jugadores Online.

(=) **3. Darkwatch**
Acción en un salvaje Oeste fantasmal.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

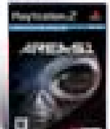
Ace Combat Jefe de Escuadrón
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de vuelo espectacular que presenta trepidantes combates con aviones reales en los que además podemos dar órdenes a otros pilotos.

8 **VALORACIÓN: No ofrece muchas novedades, pero es el mejor juego de aviones que hay para PS2.**

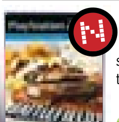
Area 51
Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Interńate en una base militar donde se realizan experimentos con alienígenas y enfréntate a una amenaza de otra galaxia en este intenso shooter repleto de acción.

9 **VALORACIÓN: Por su absorbente desarrollo y su gran ambientación, es una opción muy recomendable.**

Battlefield 2 Modern Combat
EA Games | 59,95 € | 1-24 jug. | Castellano | +16 años



Lucha en una guerra ficticia para hasta 24 jugadores Online. Tienes varios tipos de soldados, puedes pilotar vehículos y también hay un modo para un solo jugador.

8 **VALORACIÓN: Aunque la IA patine, las partidas Online van bien y tiene una lograda ambientación.**

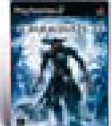
Call of Duty Finest Hour
Activision | 44,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un alucinante shoot'em up que te traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Largo, divertido y técnicamente impecable, está a la altura de los *MoH*.

9 **VALORACIÓN: A poco que te guste la acción bélica, vas a flipar con este shoot'em up.**

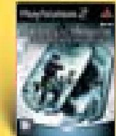
Darkwatch
Ubisoft | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Acción en primera persona en un salvaje Oeste invadido por monstruos. Es algo monótono, pero gracias a su ambientación y a los intensos tiroteos no llega a cansar.

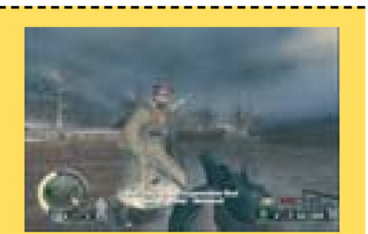
8 **VALORACIÓN: Un shoot´em up de original ambientación, vibrante y entretenido. Una gran opción.**

Medal of Honor: European Assault
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



La saga *MoH* evoluciona y nos ofrece un shooter único que combina acción con toques estratégicos. Es más realista y mantiene una ambientación sublime.

9 **VALORACIÓN: Si te consideras fanático de la acción bélica, no te puedes perder el nuevo *MoH*.**



Killzone
Sony | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un emocionante shooter que nos coloca en medio de una guerra futurista. No es revolucionario, pero divierte de lo lindo tanto solos como en compañía.

9 **VALORACIÓN: Es uno de los mejores shooters para PS2. Y pueden jugar Online 12 jugadores.**

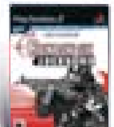
Heroes of the Pacific
Codemasters | 49,99 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



Un arcade de combates aéreos que recrea batallas de la II Guerra Mundial. Presenta gran cantidad de aviones reales, un control satisfactorio y modo Multijugador Online.

8 **VALORACIÓN: Espectaculares batallas aéreas a la altura de lo ofrecido por la saga *Ace Combat*.**

Rainbow Six Lockdown
Ubisoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Acción táctica en la que manejamos un comando antiterrorista. Jugando con amigos está bien, aunque su repetitivo desarrollo perjudica al modo principal.

7 **VALORACIÓN: Es repetitivo y técnicamente "justito", pero si te gusta el género pruébalo.**

TimeSplitters Futuro Perfecto
EA Games | 19,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años



Un shoot´em up imprescindible, tanto por su modo Historia como por su gran cantidad de opciones multijugador, incluyendo uno Online para 16 jugones.

10 **VALORACIÓN: Los fans de la acción se lo pasarán en grande, jugando solos o en compañía.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Jak 3**
Un perfecto cóctel de acción, saltos y conducción.

(N) **2. Sly 3**
Un variado plataformas con acción y sigilo.

(N) **3. Astérix y Obélix XXL 2**
¡Por Tutatis, están locos estos romanos!

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

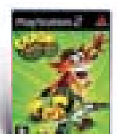
Astérix y Obélix XXL 2
Atari | 49,99 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un plataformas variado, divertido y con gran sentido del humor que además contiene muchos guiños a los videojuegos más clásicos. Lástima que sea tan corto.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas muy recomendable, aunque tiene un gran fallo: es bastante corto.**

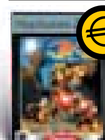
Crash Twinsanity
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Crash vuelve en su mejor aventura para PS2 formando equipo con su enemigo Cortex en una aventura muy plataformera. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas clásico y bastante entretenido. Eso sí, hay opciones mejores.**

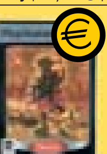
Jak II El Renegado
Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

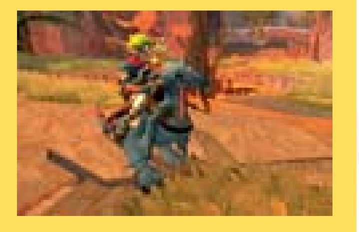
10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**

Jak 3
Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

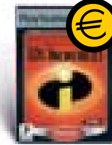


Permitiendo una enorme libertad de movimientos, *Jak 3* alterna los saltos con disparos y trepidantes fases de conducción sobre vehículos todoterreno.

9 **VALORACIÓN: Acción, saltos y conducción con un componente aventurero que te enamorará.**



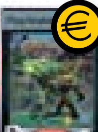
Los Increíbles
THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Los protagonistas de la película de Pixar siguen repartiendo "cera" en nuestra consola, cada uno con sus propios poderes especiales. Realmente divertido.

8 **VALORACIÓN: Tan entretenido como la película y muy variado. Una buena opción en el género.**

Ratchet & Clank 3
Sony | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Los héroes galácticos vuelven en otro despliegue de acción con toques "plataformeros" y minijuegos. Y ahora, con modos multijugador Online y Offline.

9 **VALORACIÓN: Una espectacular mezcla de acción y saltos a la altura de esta excelente saga.**

Sly 3
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Un plataformas muy variado (acción, saltos, sigilo...) y divertido. Su "look" de dibujos animados es otro acierto, aunque innova poco con respecto a los anteriores.

9 **VALORACIÓN: Aunque no innove, es un plataformas entretenido, variado y altamente recomendable.**

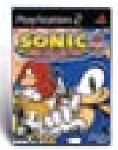
Sonic Heroes
Sega | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

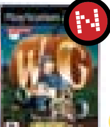
Sonic Mega Collection Plus
Sega | 49,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Un gran recopilatorio que incluye 20 juegos (14 de Megadrive y 6 de Game Gear). Una ocasión para tener títulos históricos de Sega reunidos en un DVD.

7 **VALORACIÓN: Aunque tienen ya sus añitos, es ideal si te apetece recordar joyas de los 8 y 16 bits.**

Wallace & Gromit
Konami | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Plataformas, acción y sencillos puzzles se dan cita en esta adaptación de la película "La Maldición de las Verduras" que es ideal para los más pequeños.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas sencillo y directo que hará las delicias de los fans de la película.**



→Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Devil May Cry 3**
■ Una nueva y espectacular aventura de Dante.

(N) **2. The Warriors**
■ Un variado beat´em up basado en un gran film.

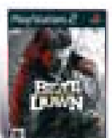
(↓) **3. Star Wars Battlefront**
■ Su precio Platinum le hace aún más atractivo.

(N) **4. Ratchet: Gladiator**
■ El famoso héroe galáctico pasa a la acción.

(↓) **5. Total Overdose**
■ Sobredosis de acción "a la mexicana".

(↓) **6. The Suffering 2**
■ Una secuela tan macabra como el original.

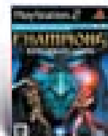
Beat Down: Fists of Vengeance
Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un beat´em up de ambientación callejera con muchas buenas ideas y muy duradero. Lástima que termine resultando repetitivo y que técnicamente sea mejorable.

7 **VALORACIÓN: Si te atrae el género, es original y te puede gustar, pese a sus defectos...**

Champions: Return to Arms
UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Nuevas aventuras en un universo de fantasía para disfrutar en solitario o compartirlas con otros 3 amigos (tanto Online como Offline). Muy espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción con toques roleros, ésta es una de las mejores opciones.**

Conflict: Global Storm
SCI | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años

Vuelve la acción táctica manejando a un comando de 4 soldados en misiones antiterroristas por todo el mundo. Los gráficos y el control han mejorado.

8 **VALORACIÓN: Los fans de la saga y de la acción táctica en general quedarán satisfechos.**

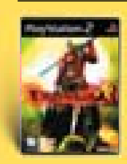
Destroy All Humans!
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un alien con "mala uva" debe conquistar la Tierra usando todo tipo de poderes y armas (incluido un ovni). Es divertidísimo, aunque técnicamente tiene ciertos fallos.

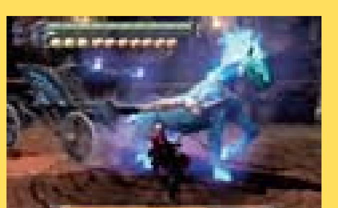
9 **VALORACIÓN: Un juego de acción diferente, variado, muy divertido y con mucho humor.**

Devil May Cry 3
Capcom | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



El cazademonios Dante vuelve por sus fueros con esta aventura de acción intensa y espectacular como pocas. Es la mejor entrega de toda la serie *DMC*.

9 **VALORACIÓN: Un verdadero derroche de acción que enamorará a los fans del género y de la saga.**



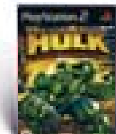
Dynasty Warriors 5
Koei | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Vuelven los combates multitudinarios en la China feudal. Acción desbordante, algo de estrategia y posibilidad de jugar con un amigo son las bazas de esta entrega.

8 **VALORACIÓN: A pesar de ser parecido a los anteriores, si eres fan de la saga te va a encantar.**

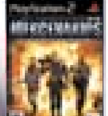
Hulk: Ultimate Destruction
Vivendi | 44,99 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Todo el poder del increíble Hulk en un juego de acción espectacular, aunque poco variado: casi todo es pegar y destruir. Aun así, entretiene y dura.

8 **VALORACIÓN: Los fans de Hulk estarán encantados de "aplastar". Es mucho mejor que el anterior.**

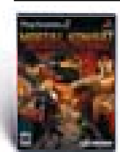
Mercenarios. El arte de la destrucción
LucasArts | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de esta guerra ficticia. La acción más emocionante de los últimos meses.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción espectacular que ofrece gran libertad de movimientos.**

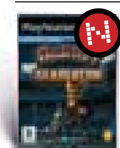
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +18 años



La saga *Mortal Kombat* inspira una aventura llena de acción y "gore" que divierte de lo lindo a pesar de sus fallos técnicos, sobre todo si juegas a dobles.

8 **VALORACIÓN: Una aventura que destaca por sus intensos combates y su modo para dos jugadores.**

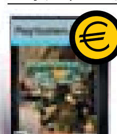
Ratchet: Gladiator
Sony | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Ratchet participa en un concurso lleno de acción y muy jugable. Es intenso y gana enteros jugando con amigos, pero es menos variada que los anteriores.

8 **VALORACIÓN: Acción frenética y entretenida, aunque los anteriores *Ratchet & Clank* eran más variados.**

SOCOM II: U.S. Navy Seals
Sony | 19,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica de PS2. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. La edición Platinum viene sin headset de serie.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.**

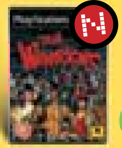
Star Wars Battlefront
LucasArts | 29,95 € | 16 jug. | Castellano | +12 años



Podemos elegir a cualquier unidad de las 4 facciones más representativas de las 6 películas "Star Wars" para lanzarnos a espectaculares batallas.

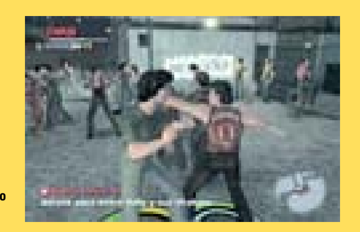
9 **VALORACIÓN: Los fans de la acción, de "Star Wars" y del juego Online no podrán resistirse.**

The Warriors
Rockstar | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Peleas multitudinarias, sigilo y vibrantes persecuciones en un grandioso beat´em up que se inspira en un film de 1979. Gran ambientación y buenos modos de juego.

9 **VALORACIÓN: Los aficionados al género y amantes de la película no se lo pueden perder por nada.**



The Suffering Los Lazos que nos unen
Midway | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

Acción, "gore" y la más macabra historia se dan la mano en una secuela a la que sólo le falta algo de variedad y calidad técnica para ser sobresaliente.

8 **VALORACIÓN: Una sabia mezcla de acción y terror que hará las delicias de los jugadores adultos.**

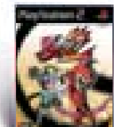
Total Overdose
Eidos | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un juego de acción con intensos tiroteos, genuina ambientación "mexicana" y gran sentido del humor. Eso sí, no te esperes un *GTA* porque es mucho más limitado.

9 **VALORACIÓN: Un juego de acción divertido y con mucha personalidad. Merece la pena.**

Viewtiful Joe 2
Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Otro derroche de acción que vuelve a combinar un desarrollo en 2D con un original acabado gráfico. Lo mejor: los poderes de sus protagonistas.

8 **VALORACIÓN: Un sorprendente torrente de acción tan divertido y original como la primera parte.**

X-Men Legends 2
Activision | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano| +12 años



Los X-Men protagonizan un gran juego rol de acción en el que manejamos una gran variedad de mutantes (buenos y malos) cada uno con sus poderes.

8 **VALORACIÓN: Un "action RPG" que destaca por su variedad de héroes y sus modos multijugador.**

Los mejores Platinum

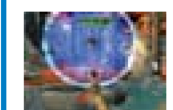
(=) **1. GTA Vice City**
■ Aventura de acción | 34,95 €

Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(=) **2. Final Fantasy X**
■ Rol | 19,95 €

Para muchos es el mejor juego de rol que hay en PS2, y su irresistible precio Platinum invita a que los que todavía no lo conocen lo prueben. Merece la pena.

(↑) **3. Jak 3**
■ Plataformas | 19,95 €

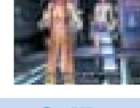


Por su divertidísima mezcla entre acción, conducción y plataformas, la mejor aventura de Jak se merecía entrar en esta lista, ¿no? Si no lo tienes, ¿a qué esperas?

(=) **4. Pro Evolution Soccer 4**
■ Deportivo | 29,95 €

Fútbol del bueno a un precio inmejorable. Descubre las excelencias de un simulador apasionante y que además ahora incluye algunas licencias, como la Liga española.

(↓) **5. NFS Underground 2**
■ Velocidad | 22,95 €

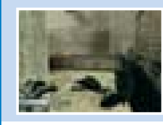


La segunda entrega del juego de velocidad que revolucionó el género al basarse en el tuning ya está en precio Platinum. Si no lo tienes, ésta es una gran oportunidad.

(=) **6. Kingdom Hearts**
■ Juego de rol de acción | 19,95 €

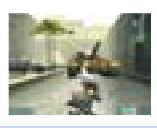
Square y Disney se dieron la mano en esta obra maestra del género, capaz de enamorar tanto por su absorbente desarrollo como por su apartado técnico.

(=) **7. Final Fantasy X-2**
■ Rol | 22,95 €



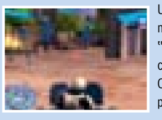
Toda la magia de la saga *Final Fantasy* en un juego de rol por turnos menos lineal y con un argumento más "ligerito". A este fenomenal precio no te lo puedes perder.

(↑) **8. Killzone**
■ Shoot´em up | 19,95 €



Killzone es uno de los mejores shoot´em up que hay en PS2. Su llegada a la serie Platinum puede ser una buena ocasión para hacerte con él. Si es que no lo tienes ya, claro...

(=) **9. SOCOM II U.S. Navy Seals**
■ Acción | 19,95 €



Para muchos es el mejor juego de acción táctica que hay en el mercado. Además de dar órdenes por voz, permite batallas Online para hasta 16 jugadores. Muy divertido.

(↓) **10. Star Wars Battlefront**
■ Acción | 29,95 €

Una genial recreación de las mejores batallas de la saga "Star Wars", que además cuenta con un potente modo Online. Si aún no lo has probalo, ¿a qué esperas?

Lucha

Este mes recomendamos...

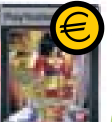
(N) **1. Soul Calibur III**
Al filo de la perfección en la lucha.

(↓) **2. Tekken 5**
El rey de la lucha en PS2 ha regresado.

(↓) **3. DBZ Budokai Tenkaichi**
El mejor *Dragon Ball* de PlayStation 2.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno.

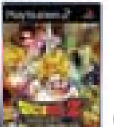
Dragon Ball Z Budokai III
Bandai | 29,99 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Lucha "uno contra uno" que "calca" los combates de la serie de animación. Sólo *Tenkaichi* le supera en profundidad y duración, aunque este es más barato.

8 **VALORACIÓN: A poco que te guste la serie de animación, vas a alucinar con estos combates.**

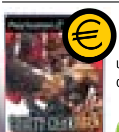
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi
Bandai | 64,99 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



El mejor juego de lucha "uno contra uno" inspirado en "Dragon Ball", tanto por numero de personajes (más de 60), como por su espectacularidad y control.

9 **VALORACIÓN: Espectacular y largo como pocos, nunca hubo un *Dragon Ball* mejor.**

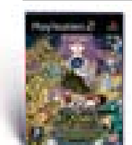
Guilty Gear Isuka
VirginPlay | 34,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años



Un juego de lucha en 2D que ofrece combates profundos enmarcados en una espectacular estética manga. Ofrece combates para 4 jugadores simultáneos.

8 **VALORACIÓN: Los fanáticos de la lucha 2D son los que mejor sabrán apreciar la calidad de este título.**

Los Caballeros del Zodíaco
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de lucha que retrata con acierto la inolvidable serie de animación. Eso sí, pese a tener 24 luchadores, se hace corto y como juego de lucha es algo simple.

7 **VALORACIÓN: Tiene sus defectos, pero si te gusta la serie merece la pena que le des una oportunidad.**

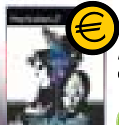
Mortal Kombat Deception
Midway | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



La saga de juegos de lucha más cruel vuelve con combates aún más salvajes y espectaculares. Y con más modos de juego que nunca, incluso peleas Online.

9 **VALORACIÓN: Por profundidad, espectacularidad y sistema de juego es uno de los mejores.**

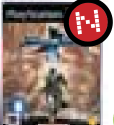
Soul Calibur II
Namco | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar durante mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**

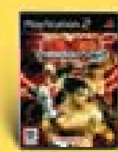
Soul Calibur III
Namco | 59,95€ | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates "tipo versus" con armas blancas tan asequibles y espectaculares que no podrás resistirte. Además, sus modos de juego le otorgan gran duración.

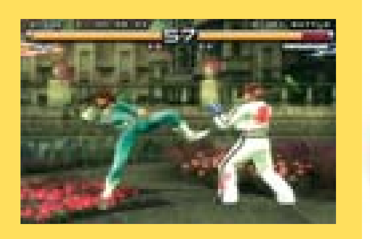
10 **VALORACIÓN: Si te gusta este género, no podrás resistirte a sus múltiples encantos. Es soberbio.**

Tekken 5
Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



El rey de los juegos de lucha vuelve con su entrega más completa, duradera y espectacular. Y todo con el alucinante sistema de control de siempre. Genial.

10 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos de lucha, tienes que tener *Tekken 5*. Así de sencillo y rotundo.**



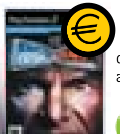
Tekken 4
Namco | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

WWE Smackdown vs Raw
THQ | 29,95 € | 1-6 jug. | Inglés | +16 años



Un espectacular juego de lucha libre con un montón de personajes y modos de juego. El sistema de control es alucinante. Eso sí, está en inglés.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos de lucha libre más completos, vistosos y entretenidos de PS2.**

Varios

Este mes recomendamos...

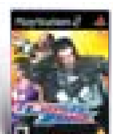
(N) **1. EyeToy Play 3**
La cámara EyeToy está más viva que nunca.

(=) **2. SingStar PopWorld**
30 temas nuevos para "dar el cante".

(=) **3. EyeToy Kinetic**
Monta tu gimnasio en casa con EyeToy.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

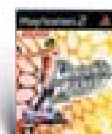
Crisis Zone
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Otro arcade de pistola de la serie *Time Crisis* que tiene en su frenético y divertido desarrollo su gran baza. Largo, vibrante y técnicamente espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los arcades de pistola, por fin tienes otro a la altura de tu G-Con 2.**

Dancing Stage Fever
Konami | 41,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego de baile por excelencia. Demuestra tu ritmo y habilidad pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombrilla, alucinarás.

7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

EyeToy Antigrav
Sony | 39,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años





Un innovador juego de skate futurista en el que manejamos al personaje con nuestros movimientos ante la cámara EyeToy. Su pega principal es la duración.

7 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo distinto y muy divertido, pruébalo y no te arrepentirás.**

EyeToy Kinetic
Sony | 39,95 | 1 jug. | Castellano | +3 años



Monta tu propio gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios, intensidades, etc. para que todo el mundo pueda ponerse en forma.

9 **VALORACIÓN: Más que un Eye Toy "festivo", está pensado para que hagamos deporte con PS2.**

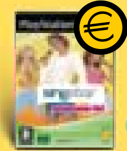
EyeToy Monkey Mania
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Toda la locura de los monos de *Ape Escape* en la friolera de 50 minijuegos divertidísimos para la cámara EyeToy. Es el juego de EyeToy con más pruebas.

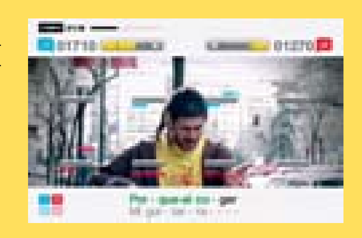
8 **VALORACIÓN: Gracias a sus 50 pruebas y al humor de los monos, es uno de los mejores *EyeToy*.**

SingStar PopWorld
Sony | 29,99 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años

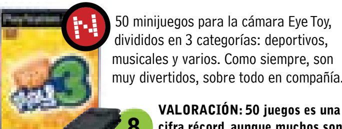


30 canciones más para el karaoke de Sony. Tan divertido como siempre, aunque te tiene que gustar la música española más comercial para disfrutarlo.

8 **VALORACIÓN: Divierte de lo lindo, sobre todo con amigos, pero las canciones podrían ser más variadas.**



EyeToy Play 3 + Cámara
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



50 minijuegos para la cámara Eye Toy, divididos en 3 categorías: deportivos, musicales y varios. Como siempre, son muy divertidos, sobre todo en compañía.

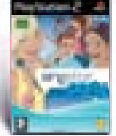
8 **VALORACIÓN: 50 juegos es una cifra récord, aunque muchos son simples y jugando solo pierden.**

Sega Superstars + Cámara
Sega/Atari | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años

Doce divertidísimos e imaginativos minijuegos para la cámara EyeToy con el sabor de los mejores clásicos de Sega: *Sonic, Space Channel 5, Virtua Fighter...*

9 **VALORACIÓN: Por originalidad y diversión, uno de los mejores juegos que hay para EyeToy.**

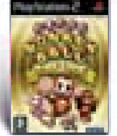
SingStar Party + 2 micrófonos
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

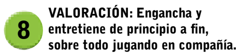


La segunda entrega de este divertido karaoke esconde nuevos retos para nuestros micrófonos. La selección de canciones es comercial y "muy española".

8 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera entrega, con ésta tus micrófonos van a "echar humo".**

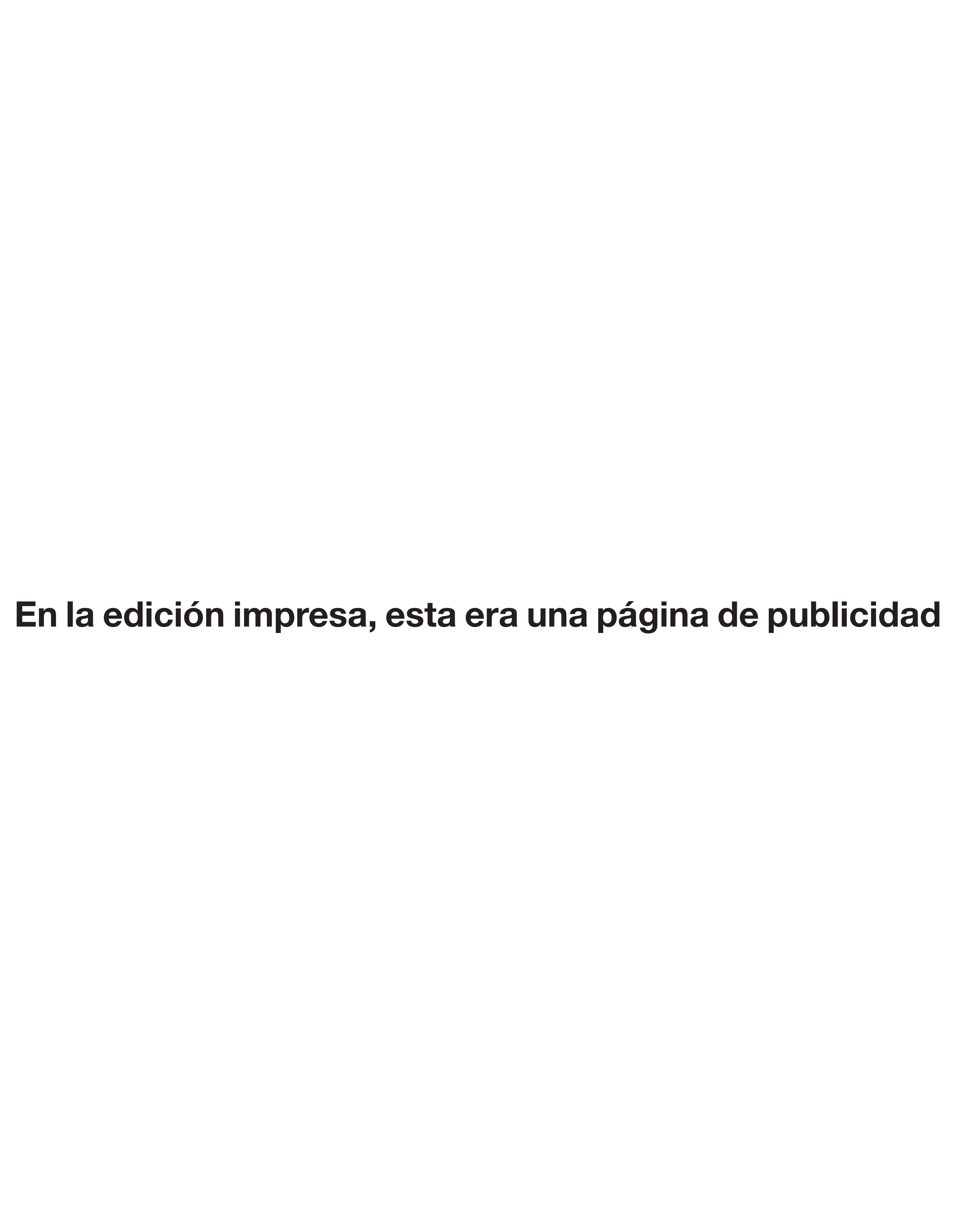
Super Monkey Ball Deluxe
Sega | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años





12 minijuegos y 300 niveles para un juego tan simple como entretenido, en el que controlamos a un mono que va metido en un bola. Pruébalo y verás.

8 **VALORACIÓN: Enganchá y entretiene de principio a fin, sobre todo jugando en compañía.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

[B]

BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER!
En el menú principal ilumina la opción "Trial by trucking" y pulsa ●. Si lo has hecho bien aparecerá un nuevo menú donde introducir trucos. En él, teclea los siguientes códigos según el truco que quieras activar:
- **BIKERS:** añade más motoristas.
- **COPS:** añade muchos policías.
- **CASH:** obtienes 115.000$.
- **NODAMAGE:** invencible.
- **BRIDGE:** Abre todos los puentes.
- **NOCOPS:** la policía desaparece.
- **MISSIONS:** misiones abiertas.
- **GALLERY:** galerías de imágenes.

[C]

CALL OF DUTY FINEST HOUR
- **Todos los niveles:**
Conecta un segundo mando en la consola y, en la pantalla de selección de nivel, mantén "↑" pulsado en el segundo mando mientras en el primero introduces:
Start, Select, Select, ■.
- **Munición infinita:**
Pausa el juego y pulsa:
R1, ●, L1, ■, ●, R1, →, →, ●, →.

CONFLICT: GLOBAL TERROR
- **Activar el menú de trucos:**
En el menú principal pulsa:
R2, R1, R2, R1, ●, ●, ●, ●

[D]

DESTROY ALL HUMANS!
Pausa el juego y, manteniedo presionado **L2**, pulsa:
- **Invencible:** ■, ●, ←, ←, ●, ■.
- **Munición infinita:** ←, ●, R2, →, R1, ■.
- **Poder mental infinito:** R1, R2, ●, →, R2, ●.
Tu barra de energía mental no bajará, pero debe estar por encima de cero.

- **Mejoras:**
Ve a la nave espacial, pausa el juego y, manteniendo **L2**, pulsa:
■, ●, ←, ←, ●, ■.
Todas las mejoras para las armas que tengas estarán disponibles en el laboratorio Pox.

DEVIL MAY CRY 3
- **Modos, trajes y Galería:**
En el menú de inicio, mantén pulsados **L1**, **L2**, **R1** y **R2** y rota el stick analógico izquierdo hasta que oigas "Devil May Cry".

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3
- **Bolas de Dragón ocultas:**
En "Universo Dragón" hay 7 bolas de dragón ocultas. Si las juntas podrás pedirle un deseo al dragón mágico. Encontrarás 2 en la saga de los Sayanos, 2 en Namek, 2 en la saga de Célula y la última en la de Buu. Recorre el mapeado y fíjate en los lugares donde aparezca una interrogación al sobrevolarlos. A veces tendrás que vencer a algún enemigo.

[F]

FORMULA ONE 2005
- **Circuito secreto:** Logra todo oro en las sesiones cronometradas.
- **Coches secretos:**
  - Lotus 25: consigue todas las platas en las sesiones cronometradas.
  - Williams FW08: obtén los bronces en las sesiones cronometradas.
  - Williams FW11: vence en un campeonato en el modo Carrera.
  - Lotus 79: gana todas las carreras.

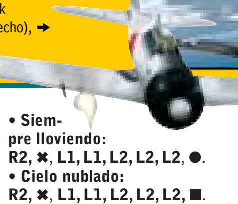
[G]

GOD OF WAR
- **Un secreto revelado:**
Termina el juego en modo Spartan.
- **Trajes alternativos:**
Supera el Desafío de los Dioses.
- **El nacimiento de la Bestia:**
Termina el juego una vez.
- **Desafío de los Dioses:** Termina el juego con cualquier dificultad.
- **Créditos:** supera el juego una vez.
- **Niveles eliminados:** supera el juego una vez con cualquier dificultad.
- **Modo Dios:** supera el juego una vez con cualquier dificultad.
- **Posibilidades heróicas:** supera el juego con cualquier dificultad.
- **Monstruos de Mitos:** supera el juego con cualquier dificultad.
- **Mensaje secreto 1:** supera el juego una vez en modo Dios.
- **El destino del Titán:** supera el juego una vez en modo Spartan.
- **Visiones de la Grecia antigua:** supera el juego una vez.
- **Llaves de musa:**
Con las dos llaves podrás abrir una puerta en los Anillos de Pandora. La primera está escondida en el pasillo sumergido, después de abrir la puerta de Poseidón. Encontrarás un muro que se puede romper y atravesar para llegar a un área con varios enemigos, jarrones a romper y un cofre con la primera llave.
La segunda la encontrarás mientras atraviesas el desafío de Poseidón, en la parte de arriba de las cornisas que tienes que escalar. Ve a la derecha cuando alcances la cima para encontrar un cofre con la llave. Cuando tengas las dos podrás entrar en la sala para encontrar dos cofres de Almas rojas y tres fuentes que incrementarán tu salud y magia al máximo, y que te otorgarán 5 barras de almas rojas.
- **Mensaje secreto:**
Destruye las estatuas de Ares y el Minotauro en la sala del trono en el Olimpo (usa el movimiento Lanza de las Furias: **L1+●** para tardar menos). Cuando las destruyas saltará un vídeo de lo más gracioso...

GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO
Durante el juego, pausa y pulsa:
- **Poder del ojo lleno:**
L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2.
- **Armadura y salud llenas:**
R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.
- **Desbloquear poderes del ojo:**
L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.
- **Todos los niveles:**
Ve al menú de extras y pulsa:
↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ←.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
- **Todos los niveles y recompensas:**
Si buscabas un truco fácil y plagado de posibilidades no lo vas a tener nunca tan fácil. Basta con que crees un perfil de jugador con el nombre "2ndsquad" (sin las comillas).

HEROES OF THE PACIFIC
En el menú principal introduce estas combinaciones:
- **Menú de trucos: L1, R2, L3, R3, R1, L3**
- **Activar a los japoneses:**
●, R2, R2, L2, ←, ↑ (en la cruceta):
- **Desbloquear aviones y misiones.**
(con el stick derecho) ↑, ↓, ←, R2, L1, →.
- **Mejorar aviones: L1**, (con el stick derecho) ←, **R2**, → (con el stick derecho), → (en la cruceta),
↓ (en la cruceta).



GTA SAN ANDREAS
Introduce estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.
- **250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:**
R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Tráfico agresivo:**
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
- **Coches saltan:** R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
- **Acelerar el tiempo:** ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Coches más rápidos:** →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
- **Coches voladores:**
R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
- **Bajar el nivel de búsqueda:**
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Los peatones te atacan** (no puede desactivarse):
↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.
- **Los peatones van armados:**
R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓.
- **Conducción perfecta:**
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
- **Coches negros:**
●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
- **Coches rosas:**
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
- **Subir el nivel de búsqueda:**
R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←.
- **Aumentar respeto:**
R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.
- **Juego más lento:**
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
- **Hotring Racer #101:** R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
- **Conseguir un tanque:**
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- **Coche elástico:**
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Coche de golf:** ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
- **Coche Hotring Racer:**
R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2.
- **Ranchera:**
↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- **Hotring Romero:** ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
- **Camión de la basura:**
●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Conjunto de armas 1:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Conjunto de armas 2:** R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
- **Conjunto de armas 3:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.
- **Siempre lloviendo:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
- **Cielo nublado:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
- **Siempre hace sol:**
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
- **Los coches flotan en el agua:**
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.

[H]

HAUNTING GROUND
- **Golem bailarín:**
Una simpática curiosidad. En la zona del mausoleo verás un golem que responde a los comandos que metamos en la máquina de escribir. Escribe SALTATIO y verás lo que pasa...

HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL
Desde la pantalla de opciones, ve a "Cheats" e introduce las siguientes combinaciones como códigos.
- **Elegir nivel:** ✖, ←, ↑, ●, ↓.
- **Ser invencible:** →, ●, ↑, ←, ✖.
- **Poder Grayskull infinito:**
↓, →, ✖, ●, ↓.
- **Doble de daño:** ●, →, ✖, ↑, ✖.

[J]

JUICED
- **Todos los coches en arcade:**
Introduce la palabra "PINT" como código en la pantalla de Trucos.
- **Dinero infinito para el modo Carrera:** En la pantalla de trucos introduce el código "FAST".

[K]

KILLER 7
- **Conseguir 100 probetas de sangre en el modo Killer8:**
Termina el juego y desbloquearás el modo Killer8. En la pantalla de Press Start del modo Killer8, pulsa:
↓, **R1**, ↑, **L1**, ■, ▲, ●, ●. Oirás el sonido de recuperación confirmando el código. Pulsa Start y tendrás 100 probetas al principio de Target 00.

KILLZONE
- **Niveles y personajes:**
Empieza una partida nueva e introduce el nombre "Shooterman" en tu perfil de personaje, con la "S" mayúscula.

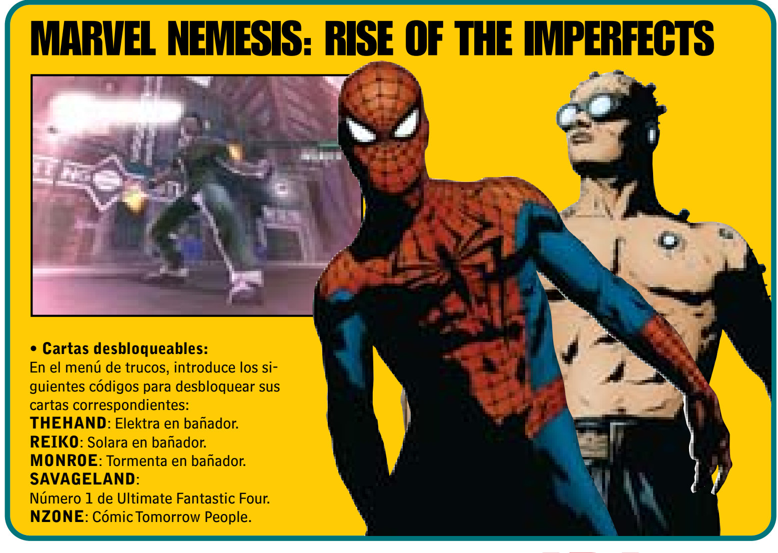
KUON
- **Desbloquear el minijuego Sugoroku:**
Tienes que hacerte con todas las piezas Sugoroku de la fase "Yin" y salvar. Luego, hazte con el tablero Sugoroku en la fase "Yang" y salva de nuevo. Después, el minijuego estará disponible en el menú principal.

[L]

L.A. RUSH
Durante el juego introduce estos códigos:
- **5.000 dólares:**
↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑.
- **Todos los coches:** ↑, ↓, ←, →, ●, ■, R2, R1, ↑, ↓, ←, →.
- **Quedar siempre el primero:**
↑, ↓, ←, →, R2, ←, ●, ↑.
- **Desactivar a la policía:**
↓, ←, →, R2, ■, →, R1, ←.
- **Tráfico más rápido:**
↑, ↓, ←, →, ■, →, ●, ←.
- **Nitro infinita:**
↑, ↓, ←, →, ■, ↑, ↓, ●, ↑.

LEGO STAR WARS
Introduce estos trucos en la sección "códigos" en la cafetería de Dexter.
- **987UYR:** droide de combate.
- **EN11K5:** Comandante droide.
- **LK42U6:** Droide de Geonosis.
- **KF999A:** droide de seguridad.
- **LA811Y:** Boba Fett.
- **F8B4L6:** soldado clon.
- **ER33JN:** Clon de Episodio III.
- **BHU72T:** Piloto clon.
- **14PGMN:** conde Dooku.
- **H35TUX:** Darth Maul.
- **A32CAM:** Darth Sidious.
- **VR832U:** Clon disfrazado.
- **DH382U:** Droideka.
- **SF321Y:** general Grievous.
- **19D7NB:** geonosiano.
- **ZTY392:** guardaespaldas de Grievous.
- **U63B2A:** droide Gonk.
- **PL47NH:** Jango Fett.
- **DP55MV:** Ki-Adi Hundi.

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS



• Cartas desbloqueables:
En el menú de trucos, introduce los siguientes códigos para desbloquear sus cartas correspondientes:
THEHAND: Elektra en bañador.
REIKO: Solara en bañador.
MONROE: Tormenta en bañador.
SAVAGELAND:
Número 1 de Ultimate Fantastic Four.
NZONE: Cómic Tomorrow People.

- **CBR954:** Kit Fisto.
- **A725X4:** Luminara.
- **MS952L:** Mace Windu.
- **92UJ7D:** Padme.
- **R840JU:** droide PK.
- **BEQ82H:** princesa Leia.
- **L54YUK:** soldado rebelde.
- **PP43JX:** guardia imperial.
- **EUW862:** Shaak Ti.
- **XZNR21:** superdroide de asalto.
- **NR37W1:** blasters ridículos.
- **L449HD:** blasters clásicos.
- **IG72X4:** blasters gigantes.
- **SHRUB1:** perfiles.
- **PUCEAT:** con tazas y sin armas.
- **LD116B:** detector de minikits.
- **RP924W:** bigotes.
- **YD77GC:** púrpura.
- **MS999Q:** siluetas.
- **4PR28U:** invencible.

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

Durante el juego introduce estas combinaciones. Primero tienes que desbloquear al gnomo del primer truco.
• Gnomo tramposo:
● + L1 + L2 + R2 + R1.
• Adquirir habilidad:
L1 + R2 + → + ■ + L3.
• Físico al máximo:
L1 + R1 + ↓ + ✖ + L3.
• Mente al máximo:
L1 + R1 + ✖ + ● + ↑.
• Arte al máximo:
L3 + R3 + R1 + R2 + ●.
• Poder social:
▲ + R2 + L1 + ✖ + ■.

LOS 4 FANTÁSTICOS

En el menú principal pulsa:
• Abrir la arena Barcaza y la entrevista 1 a Stan Lee:
■, ●, ■, ↓, ↓, ●, ↑.
• Nivel extra "Infierno":
→, →, ■, ●, ←, ↑, ↓.

[M]

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Pausa el juego, mantén pulsados L1 y R1 e introduce este código:
●, ●, ←, ▲, ●, ✖.
Si lo haces bien, verás la frase "Introducir truco" en pantalla: mete ahora cualquiera de estos:
• Adrenalina al 100%:
L1, R2, R1, ↑, ▲, ●.
• Eliminar a tu Némesis:
●, ↓, ●, ↑, ▲, ●.
• Modo Dios: ■ L2 L1 ▲ ▲ L2.
• Conseguir documentos OSS:
↑, ✖, **R2, R1**, ↑, ■.
• Suicidarse: ✖, ▲, ●, →, ▲, ●.
• Munición infinita:
L2, L1, ■, L2, L1, R1.

MERCENARIOS

Ve a la pantalla de facciones en tu PDA (subpantalla) e introduce estos códigos con la cruceta, según el truco que necesites (Oirás un "click"):
• Todos los ítems de las tiendas:
↓, ↓, ↓, ↑, ←, →, →.
• Invulnerable:
Este truco tiene que ser reintroducido después de cada pantalla de carga. Si salvas el juego con el truco activado se quedará así. ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.
• Conseguir 1.000.000:
→, ↓, ←, ↑, ↑, ←, ↓, →.
• Resetear el status de la facción:
↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←.
Todas las facciones serán neutrales (en amarillo) y las naciones aliadas serán amistosas (en verde).

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Introduce los siguientes códigos en el menú de trucos del juego:
• Todas las ciudades en modo Arcade: ROADTRIP
• Sin daños: ONTHEROAD.
MOVIMIENTOS ESPECIALES
• Zone: ALLIN
• Roar: RJNR
• Argo: DFENS
CABEZAS
• Calabaza: GETHEADJK
• Muñeco de nieve: GETHEADM
• "Smiley" amarillo: GETHEADJ
• Ardiente: TRYTHISATHOME
• Conejo: GETHEADL
• Cromada: HAVEYOUSEENTHISBOY

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

En el menú principal, mantén presionado **L2** y, sin soltarlo, introduce estas combinaciones para desbloquear al personaje para el modo Historia. Suelta L2 para activar el código.
• Scorpion: ■, ↑, **L1, R1**, ←, →, ■.
• Sub-Zero: ■, ↑, ↓, **L1, L1**, ↑, ■.
• Mortal Kombat II clásico:
■, ↑, ↓, ←, →, **R2**, ■.

MUSASHI: SAMURAI LEGENDS

• Jukebox/Banda Sonora:
Rescata a los 28 místicos, acaba el juego y guarda la partida en una ranura vacía de la tarjeta de memoria. Podrás acceder a la sección Jukebox en la opción "Extras"del menú principal.

[N]

NBA LIVE 06

• Desbloquear zapatillas:
DRI239CZ49: A3 Garnett.
JZ3SCARTVY: S. Carter.

[R]

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Estos trucos pueden ser adquiridos en la opción "Desbloqueables" del menú, con los puntos Intel que consigues en cada misión, pero mejor si te los decimos directamente, ¿no? Para activarlos, pausa el juego y ve a la pantalla de opciones. Entra en "Introducir Código" y mete cualquiera de éstos. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.
• Ítems infinitos:
←, →, ←, →, ↑, ↓.
• Moverse más rápido:
←, ←, ←, →, →, →.
• Volverse invisible, excepto las armas y objetos:
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓.
• Tus disparos "tiran" a tus oponentes al suelo:
→, →, →, ↓, ↓, ↓.
• No puedes ser detectado:
↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.
• Un disparo mata:
↑, ↑, ↑, ←, ←, ←.
• Munición infinita:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →.

ROBOTS

Pausa el juego e introduce rápidamente estos trucos. Oirás un sonido.
• Cabezón: ↑, ↓, ↓, ↑, →, →, ←, →.
• Salud infinita:
↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←.
• Chatarra infinita:
↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓.

[S]

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

• Desbloquear armas:
Consigue los siguientes niveles de experiencia:
- Makiwari: nivel 3 de experiencia.
- Nodachi: nivel 5 de experiencia.
- Daihan Nya: nivel 7 de experiencia.
- Amatsuyu: nivel 10 de experiencia.
- Shibuki: nivel 13 de experiencia.
- Hyakki Yako: nivel 27.
- Akitsu: nivel 35 de experiencia.
- Hadarayuki: nivel 39 de experiencia.
- Hyakka Ryoran: nivel 43.
- Metsu Ryuto: nivel 59.
- Scissor61: nivel 64 de experiencia.
- Trident: nivel 67 de experiencia.
- Sobusho: nivel 75 de experiencia.
- Murasame: nivel 80 de experiencia.

• Modos extra:
Termina el juego con estos niveles de dificultad.
- Modo Survival: modo Normal.
- Modo Difícil: modo Normal.
- Modo Insano: modo Difícil.

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: **playmania.trucos@hobbypress.es.**

□ Contra el Aplastacasas en Maximo vs Army of Zin

¿Qué tal, queridos playManíacos? Os sigo desde hace más de 50 números y es la primera vez que me decido a escribiros. Tengo un problema con *Maximo vs Army of Zin*: no puedo acabar con el pájaro mecánico gigante. ¿Algún consejo?

✉Ana Grande (E-mail)

El punto débil del "Aplastacasas" es su cabeza, pero no te será sencillo acertarle en ella. Al principio el bicho tendrá el cuerpo metido dentro de una casa y sacará la cabeza para golpearte con ella, o te embestirá. Ambos ataques son fáciles de esquivar, así que no tendrás problemas para atacarle de cerca o de lejos lanzando el escudo, si lo prefieres. Cuando acabes con su primera barra de vida, el pájaro destruirá la casa y bajo sus alas aparecerán un par de ametralladoras. Aunque pueda parecer lo contrario, la mejor manera de acabar con él es de cerca, así que esquiva las balas y usa los golpes especiales.

□ Personajes extra en Buffy Cazavampiros Chaos Bleeds

¿Qué tal? Quiero saber cómo desbloquear a los personajes del modo multijugador de *Buffy Cazavampiros Chaos Bleeds*, ya que me faltan unos cuantos.

✉Mariano García (E-mail)

Pues hay va la lista entera, que no es corta, precisamente. Supera los siguientes niveles con el rango indicado:

- Vampiro: Nivel 1 con "Professional"
- Vampiro 2: Nivel 1 con "Slayer"
- Esqueleto Zombi: Nivel 2 con "Professional"
- Demonio Zombie: Nivel 3 con"Professional"
- Tara: Nivel 3 con "Slayer"
- Bestia Murciélago: Nivel 4 con "Professional"
- Zombie demoniaco: Nivel 4 con "Slayer"
- Materani: Nivel 5 con "Professional"
- Psicópata: Nivel 6 con "Professional"
- Sid el muñeco: Supera el Nivel 6 con rango "Slayer"
- Esclavo de S&M: Supera el Nivel 7 con rango "Professional"
- Dueña de S&M: Supera el Nivel 7 con rango "Slayer"
- Faith: Supera el Nivel 8 con rango "Professional"
- Soldado Zombie: Supera el Nivel 9 con rango "Professional"
- Kakistos: Supera el Nivel 9 con rango "Slayer"
- Abominador: Supera el Nivel 10 con rango "Professional"
- Chainz: Supera el Nivel 10 con rango "Slayer"
- Gorila Zombie: Supera el Nivel 11 con rango "Professional"
- Joss Whedon y/o Chris: el Nivel 12 con "Professional" para Josh o "Slayer" para Chris.

□ Desbloquear personajes en SSX 3

¡Hola playmaníacos! Me llamo Ramón y tengo el juego *SSX 3*, ¿Me podríais dar trucos para desbloquear personajes? ¡Gracias!

✉Ramón del Campo (Madrid)

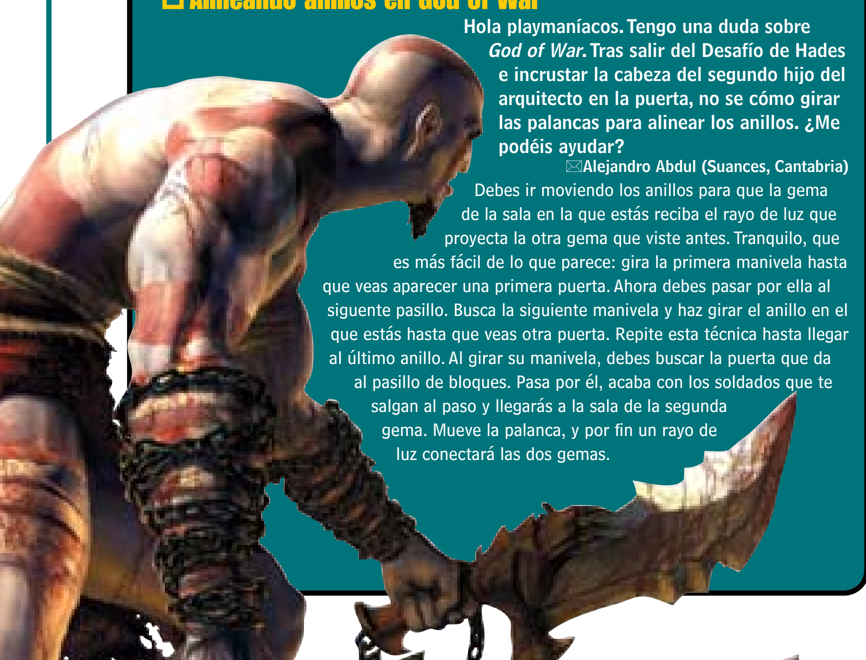
En el menú de opciones, ve a la opción "Cheats" e introduce el código concreto para cada personaje: • Zenmaster: Brodi Skin • Worm: Unlock Eddie • Bronco: Unlock Luther

□ Alineando anillos en God of War

Hola playmaníacos. Tengo una duda sobre *God of War*. Tras salir del Desafío de Hades e incrustar la cabeza del segundo hijo del arquitecto en la puerta, no sé cómo girar las palancas para alinear los anillos. ¿Me podéis ayudar?

✉Alejandro Abdul (Suances, Cantabria)

Debes ir moviendo los anillos para que la gema de la sala en la que estás reciba el rayo de luz que proyecta la otra gema que viste antes. Tranquilo, que es más fácil de lo que parece: gira la primera manivela hasta que veas aparecer una primera puerta. Ahora debes pasar por ella al siguiente pasillo. Busca la siguiente manivela y haz girar el anillo en el que estás hasta que veas otra puerta. Repite esta técnica hasta llegar al último anillo. Al girar su manivela, debes buscar la puerta que da al pasillo de bloques. Pasa por él, acaba con los soldados que te salgan al paso y llegarás a la sala de la segunda gema. Mueve la palanca, y por fin un rayo de luz conectará las dos gemas.





X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Entra en la opción "Review" del menú principal e introduce las siguientes direcciones (siempre con la cruceta), en función del truco que quieras activar:

- **Los cómics:** **→, ←, ←, →, ↑, ↑, →, Start.**
- **Las películas:** **←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, Start.**

SLY 3: HONOR ENTRE LADRONES

• Avión alternativo:
En el tercer episodio, cuando Sly está volando con el biplano, pulsa Start para pausar y pulsa:
R1, **R1**, →, ↓, ↓, →.
Quita la pausa y difrútalo.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

• Todos los niveles (1 jugador):
Ilumina la opción "Extras" en el menú principal y pulsa ← once veces, → siete veces y después ■.

SSX ON TOUR

Introduce estos passwords seleccionando la opción "Cheats" en el menú de Extras.

- **Niveles:** BACKSTAGEPASS
- **Toda la ropa:** FLYTHREADS
- **Películas:** THEBIGPICTURE
- **Dinero extra:** LOOTSNOOT
- **Turbo infinito:** ZOOMJUICE
- **Trucos monster:** JACKALOPESTYLE
- **Pelea de bolas de nieve:** LETSPARTY
- **Turbo estático:** POWERPLAY
- **Desbloquear personajes:**
- **Desbloquear a Conrad (el mini vikingo):** BIGPARTYTIME
- **Desbloquear a Mitch Koobski (el unicornio):** MOREFUNTHANONE
- **Desbloquear a Nigel (Rocker):** THREEISACROWD
- **Desbloquear a Ski Patrol:** FOURSOME.

STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH

Desde el menú principal del juego, elige "Opciones" y después "Códigos" en el nuevo menú. Desde ahí, introduce estos códigos:

- **Todas las misiones de bonificación:** NARSHADDAA
- **Arenas de duelo:** TANTIVEIV.
- **Duelistas:** ZABRAK.
- **Todos los movimientos y poderes Jedi:** JAINA
- **Regeneración rápida de salud y fuerza:** BELSAVIS.
- **Misiones del Modo Historia:** KORRIBAN.
- **Súper Sable:** SUPERSABERS.
- **Fuerza Ilimitada:** KAIBURR.
- **Salud Ilimitada:** XUCPHRA.

STREET RACING SYNDICATE

Pulsa ↑, ↓, ←, → en el menú principal para abrir la pantalla de trucos e introduce estos códigos:

- **SICKJZA:** Supra RZ de 1996.
- **MYTCGTS:** Toyota Celica GT-S Action Package 2004.
- **RENESIS:** Mazda RX-8.
- **GORETRO:** el vinilo de Pac Man.
- **GOTPOPO:** coche de policía.
- **SICKGDB:** Subaru Impreza Sti.
- **FIXITUP:** Reparación gratuita.

[T]

TEKKEN 5

DESBLOQUEAR PERSONAJES:

- Anna Williams: termina 2 veces el modo Historia.
- Baek: termina 3 veces el modo Historia.
- Bruce Irvin: termina 4 veces el modo Historia.
- Devil Jin: termina el modo *Devil Within* o pelea en 200 combates.
- Eddy Gordo: es uno de los trajes que puedes comprarle a Christie (500.000 monedas de oro).
- Ganryu: termina el modo Story Battle o el Time Attack 7 veces con un personaje distinto.
- Heihachi: termina el modo Story Battle o el Time Attack 9 veces con un personaje distinto.
- Kuma: termina el modo Story Battle o el Time Attack seis veces con un personaje diferente.
- Mokujin: termina el modo Story Battle o el Time Attack 8 veces con un personaje distinto.
- Roger Jr.: termina el modo Story Battle o Time Attack 1 vez.
- Wang Jinrei: termina el modo Story Battle o el Time Attack 5 veces con un personaje distinto.

• Escenario final 2:
Pelea en 200 combates en modo Arcade o termina el modo *Devil Within*.

• Desbloquear aleatorio:
Cuando desbloqueas a Heihachi desbloqueas la opción "Aleatorio".

• Matar a una rana:
En el escenario del jardín secreto, si miras atentamente en el suelo verás una rana. Si tú o tu oponente sois noqueados en el aire y caéis sobre la rana, ésta morirá y verás a su angelito flotando en el aire.

• Ling vestida de colegiala:
Ling tiene un quinto traje que puede ser seleccionado pulsando R1.

• Desbloquear a Devil Jin:
Completa el minijuego Devil Within. También puedes completar el modo Historia con todos los personajes. Como tercera opción, completa el juego con todos los personajes y lucha en 200 combates en el modo Historia.

• Empezar el minijuego Devil Within con dificultad Diabólica:
Termina el minijuego Devil Within en dificultad Media con todos los símbolos diabólicos conseguidos. Empieza una nueva partida en el minijuego y en la pantalla de selección de nivel mantén **L2, Select y R3**.

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

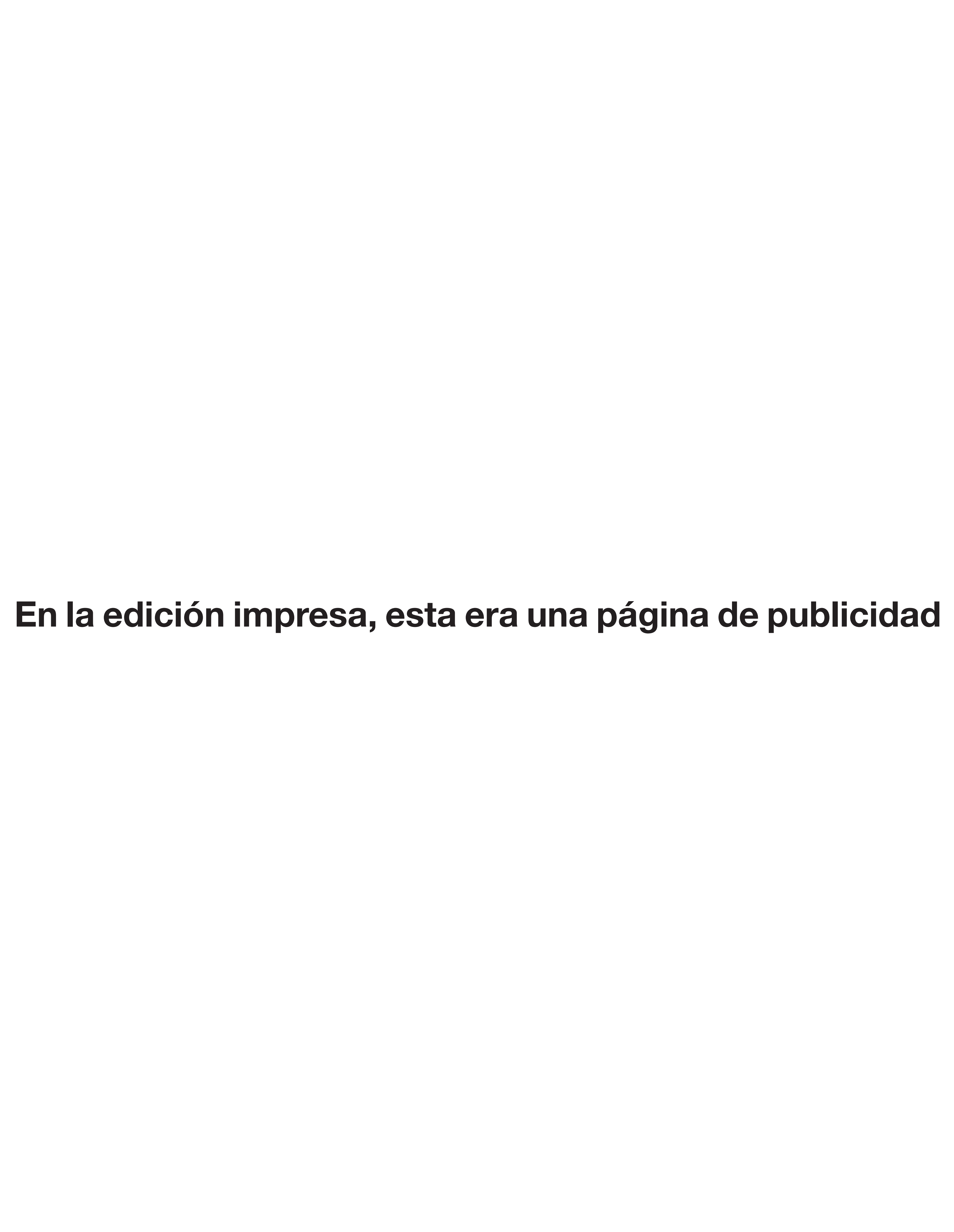
En la sección de Extras, elige la opción "Introducir Código" y pon cualquiera de estas claves. Algunas de ellas no te dejará usarlas desde el principio, ya que tendrás que haber superado alguna misión para ello, y te avisarán con un mensaje de que no puedes activarlo todavía. Si te dice que sí, baja a la opción elegida y cambia entre "on" y "off" para activarlo o desactivarlo.

- **CABBIES:** los coches son taxis.
- **AMERICA:** pantalones cortos con la bandera americana para Hulk.
- **RETRO:** juego en blanco y negro.
- **OCANADA:** pantalones cortos con la bandera canadiense para Hulk.
- **CHZGUN:** los misiles son vacas.
- **DESTROY:** el doble de destrucción.
- **BRINGIT:** doble valor para los iconos de salud.
- **DEUTSCH:** pantalones cortos con la bandera alemana para Hulk.
- **SMASH10:** 10.000 puntos de destrucción (sólo funciona una vez).
- **SMASH15:** 15.000 puntos de destrucción (sólo funciona una vez).
- **SMASH5:** 5.000 puntos de destrucción (sólo funciona una vez).
- **KINGKNG**: muñecos gigantes con forma de gorila repartidos por toda la ciudad.
- **HISTORY:** modo sepia.
- **BANDERA:** pantalones cortos con la bandera española para Hulk.
- **FSHNCHP:** pantalones cortos con la bandera inglesa para Hulk.
- **DRAPEAU:** pantalones cortos con la bandera francesa para Hulk.
- **MUTANDA:** pantalones cortos con la bandera italiana para Hulk.
- **FURAGGU:** pantalones cortos con la bandera japonesa para Hulk.
- **SUITFIT:** jugar como Joe Fixit.
- **FROGGIE:** tráfico loco.
- **VILLAIN:** jugar con Abominación.
- **PILLOWS:** gravedad baja.
- **TRANSIT:** calles llenas de peatones.

THE SUFFERING LOS LAZOS QUE NOS UNEN

Durante el juego, mantén **L1** + **R1** + ✖ pulsados a la vez e introduce cualquiera de estos trucos. Si lo haces bien verás un mensaje.

- **Todos los ítems y armas excepto el arma Gonzo:** ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.
- **Salud al completo:** ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑ ↓, ↑, R2.
- **Arma Gonzo:** ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
- **Recargar munición para el arma elegida en ese momento:** →, →, ↓, ↑, ←, →, ←, ←, R2.
- **Arsenal:** ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2.
- **Estado de sueño:** ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
- **Sangre a tope:** ↓, ↑, ←, →.
- **Suicidarse:** ↓, ↓, ↓, ↓.
- **Sangre a cero:** ↓, ↑, →, ←.
- **Botes llenos:** →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.
- **Granadas de luz a tope:** ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2.
- **Locura al máximo:** →, →, →, R2, ←, ←, →, →, R2.
- **Invencible:** ↓, ↑, ↓, ↑.
- **Reputación diabólica a tope:** ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2.
- **Reputación buena a tope:** ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
- **Reputación -50:** ←, ←, ↓, ↑.
- **Reputación +50:** ↑, ↑, →, ↑.
- **Cócteles Molotov:** ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.
- **En blanco y negro:** ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2.
- **Escopeta con munición:** ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓.
- **Ametralladora:** →, →, →, ←, ←, ←.
- **Munición completa para todas tus armas:** ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

☐ Contra Gollum en El Retorno del Rey

Hola playmaníacos. Tengo *El Retorno del Rey*, y quería que me dijerais alguna técnica realmente efectiva para acabar con Gollum en el Monte del Destino. Muchas gracias, amigos.

✉Daniel Martínez (e-mail)

Te enfrentas a él en una superficie circular sobre la lava. Tu objetivo debe ser que se acerque al abismo, para que quede en equilibrio, momento en el que debes empujarle pulsando ●. Gollum se agarrará al borde y tendrás que hacerle caer pulsado R2. Eso sí, a veces conseguir que quede en equilibrio en el borde no es fácil.

Lo mejor es que te sitúes tú cerca del abismo para que él se lance hacia ti, y retirarte en el último momento. Repite esta técnica y habrá ocasiones en las que después él saltará hacia atrás, quedando en equilibrio (momento en el que debes pulsar ●, como te hemos indicado antes). Si no salta hacia atrás, atácale sin parar con tu espada para que retroceda hacia el borde. Debes conseguir que caiga cinco veces para librarte de él definitivamente.

☐ Contra Harvester en X-Files: Resist or Serve

Hola playmaníacos. ¿Me podéis ayudar a acabar con el enemigo final que hay en el sótano del instituto en el juego de *Expediente X*? Muchas gracias.

✉Silvia Rot (e-mail)

Entra en la sala de armamento y hazte con un M4 y munición, si es que no lo has hecho ya antes, claro. Una vez en combate, Scully te ayudará, pero no la dejes sola mucho tiempo, porque si muere acabará la partida. Harvester (que así se llama el malo en cuestión) te atacará con los clones de Katlyn, pero no les dispares: se levantarán pronto y tú malgastarás munición. Deja que Scully se encargue de ellos y tú colócate en uno de los laterales de la plataforma. No te quedes en el centro o te inmovilizará. Desde el lateral, dispara sin piedad con el M4 hasta que caiga.

☐ Acabar con Mace Windu en Star Wars: Episodio III La Venganza de los Sith

Hola Play2maniacos. Quería saber cómo acabar con Mace Windu en el juego *Star Wars: Episodio III La Venganza de los Sith*, ya que llevo varias semanas atascado. Gracias de antemano.

✉Manu Valencia (e-mail)

Pues no nos extraña que tengas problemas con él, porque es uno de los enemigos más difíciles del juego.

En el primer asalto, debes esquivar sus ataques y ganarle la espalda para aprovechar y propinarle una serie de golpes. También es importante imponerse en los choques de sables (pulsado lo más rápido que puedas ■ + ▲).

En el segundo asalto repite estás técnicas, y además ahora puedes arrojarle barriles explosivos con la Fuerza o lanzarle el sable en cuanto se aleje un poco (ese golpe lo defiende bastante mal).

En el último asalto, lánzate a por él sin contemplaciones, que ya está lo suficientemente débil como para derrotarle. Ah, y por cierto, a veces hay un pequeño "bug" (fallo del juego) que puede serte de mucha ayuda: Windu puede correr hacia en dirección contraria a ti y quedar misteriosamente estático en un punto, moviéndose las piernas pero sin avanzar y dándote la espalda. Desde luego, es una buena oportunidad para atacarle.

☐ Trucos para Terminator 3: The Rise of the Machines

Hola, jugones de Play2Manía. Necesito trucos para el juego *Terminator 3: The Rise of the Machines*, y quién mejor que vosotros para decírmelos. Muchas gracias.

✉Pepe (e-mail)

Pues aquí los tienes (Ah, tienes que introducir los códigos en el menú de trucos, claro está):

Invencible: ■, ■, ✖, ▲, ✖, ●, ✖, ●

Munición Infinita: ✖, ▲, ▲, ▲, ✖, ●, ✖, ■

Todas las armas del futuro: ✖, ✖, ✖, ▲, ●, ●, ■, ✖

Todas las armas del pasado: ●, ●, ▲, ■, ✖, ▲, ▲, ■.

Pelear llevando el endoesqueleto de Terminatrix: ▲, ■, ▲, ✖, ▲, ▲, ▲, ▲

Daño causado multiplicado por cuatro: ▲, ▲, ▲, ▲, ■, ✖, ●, ■

Completar automáticamente las misiones: ■, ■, ▲, ●, ●, ✖, ■, ▲

50% más de salud en los combates contra la Termitatrix: ▲, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ●

Desbloquear todos los niveles: ■, ■, ■, ●, ●, ●, ▲, ▲.

Trucos PSP

BURNOUT LEGENDS

• Desbloquear coches asesinos:
- Compacto: Consigue 15 takedown.
- Muscle: consigue 30 takedown.
- Coupe: consigue 60 takedown.
- Sport: consigue 100 takedown.
- Super: consigue 150 takedown.

• Coches especiales:
Juega en modo World Tour.
- Policía: hazte con el oro en todos los eventos Pursuit.
- Camión de bomberos: hazte con el oro en todos los eventos Crash.
- Jefe mafioso: hazte con el oro en todos los eventos de Carrera.

• Coches compactos:
- Asesino: consigue 15 takedown.
- Policía: logra medalla de bronce en el lago plateado en la carrera del aeropuerto T1 y T2.
- Coche tuneado: obtén 5 oros.
- Gángster: en el modo Leyenda Cara a Cara, logra oro en bahía de la palma.
- Legend: en Leyenda Cara a Cara, logra oro en la carrera interstatal.
- Aleatorio: hazte con el oro en la eliminatoria del lago plateado.
- Dominator: consigue 10.000 puntos Burnout.

• Coches "Muscle":
- Asesino: Consigue 30 takedown.
- Clasico Legend: logra oro en el gran reto en el modo Leyenda Cara a Cara.
- Dominator: obtén 25 puntos Burnout.
- Legend J: hazte con el oro en la carrea del aeropuerto T1 y T2 en el modo Leyenda Cara a Cara.
- Policía: logra bronce en la ciudad del puerto en el valle del amanecer.
- Aleatorio: hazte con el oro en la eliminatoria de la ciudad del puerto.
- Coche tuneado: logra 20 medallas.

CODED ARMS

• Desbloquear armas:
- Copperhead: derrota al jefe del nivel Ruinas Sector 2 - Mantis.
- Infierno: derrota al jefe del nivel base del Sector 2 - Colossus.
- Juicio: derrota al jefe del nivel ciudad del Sector 2 - Enforcer.
- Onslaught: derrota al jefe del nivel 10 en la modalidad Infinity.
- Vulcan: derrota al jefe del nivel 20 en la modalidad Infinity.
- Pistola de neutrones: derrota al jefe del nivel 30 en modalidad Infinity.
- Tridente: derrota al jefe del nivel 60 en modo Infinity.

DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

• Lista de opciones EX:
Mantén pulsado el botó **L** mientras seleccionas el menú de opciones.

• Galería de arte e intros del modo Arcade:
Completa el juego al 100%.

• Desbloquear personajes:
- Shadow: en el menú de selección de personajes, en la casilla de personaje aleatorio ponte sobre la "?" para elegir aleatoriamente, aprieta el botón Start cinco veces y el botón de confirmar.
- Marionette: en el menú de selección de personajes, ponte sobre la "?", pulsa Start 7 veces y el botón de confirmar.
- Oboro Bishamon: en el menú de selección de personajes, mantén Start pulsado y pulsa el botón de confirmar al elegir a cualquier luchador.

DEATH JR.

Pausa el juego mientras juegas y manteniendo pulsados el botón L y R pulsa estas combinaciones:

• Todas las armas:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●

• Modo Dios:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲

• Todas las mejoras:
↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●

• Munición infinita:
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, →, ↓

• Cabeza grande:
▲, ●, ✖, ■, ▲, ↑, →, ↓, ←, ↑

• Guadaña gigante:
▲, ■, ✖, ●, ▲, ↑, ←, ↓, → ↑

DYNASTY WARRIORS

• Oficiales desbloqueables:
- Qiong Ying, Hu San Niang, Li Shi Shi y Cai Wen Ji: consigue 50 oficiales.
- Masamune Date, Noh, Hanzo Hattori, Ranmaru Mori y Hideyoshi Hashiba: consigue 100 oficiales.
- Sanada Yukimura, Keiji Maeda, Nobunaga Oda, Mitsuhide Akechi, Goemon Ishikawa, Kenshin Uesugi, Oichi, Okuni, Kunoichi, Magoichi Saika y Shingen Takeda: obtén 100 oficiales.
- Yoshimoto Imagawa, Tadakatsu Honda y Ina: Consigue 150 oficiales.

• Personajes ocultos:
Completa el modo Musou con los personajes te vamos indicando en cada caso:
- Lu Bu, Diao Chan y Zhu Rong: con otro personaje
- Yuan Shao y Dong Zhuo: con otro personaje.
- Zhang Jiao y Meng Huo: con un personaje de las facciones Shu, Wu o Wei.
- Facción Shu: Jiang Wei, Huang Zhong y Wei Yan: con Liu Bei.
- Facción Wei: Cao Cao, Cao Ren y Sima Yi: con un personaje de la facción Wei.
- Facción Shu: Zhuge Liang, Lui Bei y Pang Tong: con un personaje de la facción Shu.
- Facción Wei: Zhang He, Zhang Liao y Xu Huang: con Cao Cao.
- Facción Wu: Da Qiao y Xiao Qiao: con Sun Ce.
- Facción Wu: Sun Jian, Sun Ce y Sun Quan: con cualquier personaje de la facción W.
- Facción Wu: Zhou Tai, Huang Gai y Lu Meng: con Sun Jian.

GTA LIBERTY CITY STORIES

Introduce estas combinaciones durante el juego:

• El mango de la bicicleta es más grande:
●, →, ✖, ↑, →, ✖, L, ■.

• Conductores agresivos:
■, ■, R, ✖, ✖, L, ●, ●.

• Semáforos en verde: ▲, ▲, R, ■, ■, L, ✖, ✖.

• Todos los coches cromados en plata:
▲, R, L, ↓, ↓, R, R, ▲.

• Todos los coches en color negro:
●, ●, R, ▲,▲, L, ■, ■.

• Coches de color blanco:
✖, ✖, R, ●, ●, L,▲, ▲.

• Cabezas raras: ↓, ↓, ↓, ●, ●, ✖, L, R.

• Conducir sobre el agua:
●, ✖, ↓, ●, ✖, ↑, L, L.

• Tiempo despejado: ↑, ↓, ●, ↑, ↓, ■, L, R.

• Sucidarse: L, ↓, ←, R, ✖, ●, ↑, ▲.

• Destruir todos los coches:
L, L, ←, L, L, →, ✖, ■.

• Ver los créditos: L, R, L, R, ↑, ↓, L, R.

• El tiempo pasa más deprisa:
L, L, ←, L, L, →, ●, ✖.

• Juego más rápido: R, R, L, R, R, L, ↓, ✖.

• Niebla: ↑, ↓, ▲, ↑, ↓, ✖, L, R.

• Armadura a tope: L, R, ●, L, R, ✖, L, R.

• Salud al máximo: L, R, ✖, L, R, ■, L, R.

• Las chicas te siguen:
↓, ↓, ↓, ▲, ▲, ●, L, R.

• Conseguir 250.000 dólares:
L, R, ▲, L, R, ●, L, R.

• El nivel de búsqueda nunca sube:
L, L, ▲, R, R, ✖, ■, ●.

• Tiempo nublado: ↑, ↓, ✖, ↑, ↓, ▲, L, R.

• Los peatones te atacan:
L, L, R, L, L, R, ↑, ▲.

• Los peatones van armados:
R, R, L, R, R, L, →, ●.

• Los peatones atacan a todo el mundo:
L, L, R, L, L, R, ←, ■.

• Tracción perfecta: L, ↑, ←, R, ▲, ●, ↓, ✖.

• Lluvia: ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●, L, R.

• Incrementar la atención general sobre ti:
L, ↑, →, R, ▲, ■, ↓, ✖.

• Bajar el nivel de búsqueda:
L, R, ■, L, R, ▲, L, R.

• Trajes aleatorios: L, L, ←, L, L, →, ■, ▲.

• Juego más lento: R, ▲, ✖, R, ■, ●, ←, →.

• Coche Rhino: L, L, ←, L, L, →, ▲, ●.

• Camión de la basura: ▲, ●, ↓, ▲, ●, ↑, L, L.

• Tiempo soleado: L, L, ●, R, R, ■,▲, ✖.

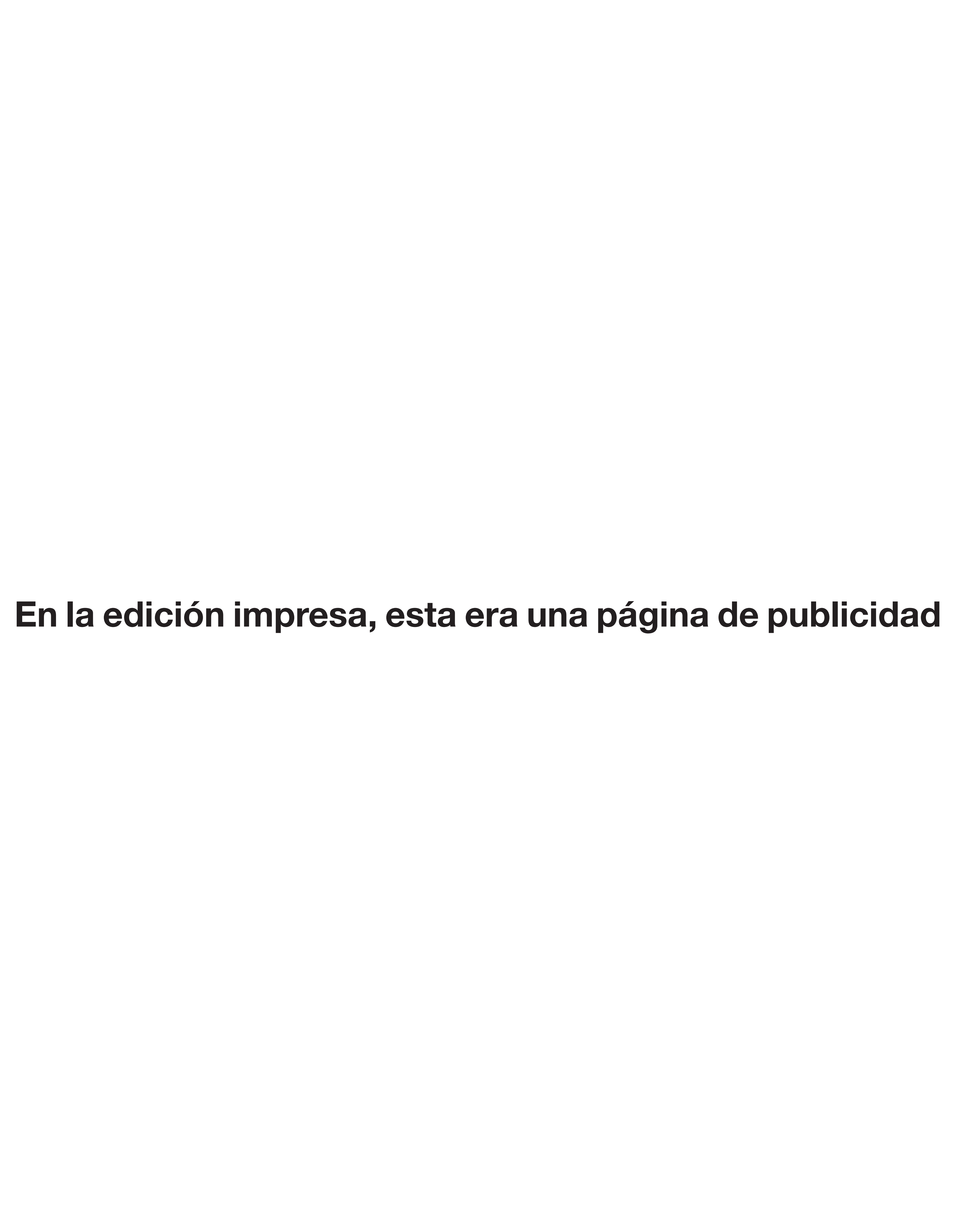
• Pack de armas 1 (puño americano, cuchillo, cócteles molotov, 9mm, escopeta, tec-9, AK, lanzallamas, rifle de francotirador):
↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.

• Pack de armas 2 (katana, granadas a control distancia, revolver, motosierra, escopeta, uzi, M4, lanzacohetes, rifle de francotirador con mira láser):
↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.

• Pack de armas 3 (motosierra, granadas, revolver, escopeta de combate, SMG, M4, miniametralladora, rifle de francotirador con mira láser): ↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →.






En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Con Ghost en Enter the Matrix

Buenas, playmaníacos. Estoy jugando a *Enter The Matrix* y no consigo acabar con un helicóptero que me dispara a través de unas cristaleras en el aeropuerto. En concreto, es una fase del personaje Ghost. ¿Por qué no recupera vida como hace normalmente? Dadme unos consejos, por favor. Gracias.

✉Ismael (e-mail)

Ghost no recupera vida simplemente porque ese poder está inactivo en esa fase, así que no te preocupes por eso. Para acabar con el helicóptero tienes que permanecer cubierto tras las paredes mientras dispara su ametralladora y, en cuanto termine su ráfaga, salir y dispararle sin parar usando el tiempo foco. Después, varios SWAT entrarán por el techo: de nuevo usa el Tiempo Foco para eliminarlos más fácilmente y recoge la munición que dajan caer. Vuelve a parapetarte tras la pared y repite estas pautas hasta que el helicóptero caiga.

Contra Seymour en Final Fantasy X

Hola y enhorabuena por la revista. Tengo el *Final Fantasy X* pero no consigo acabar con Seymour y eso que he matado a Ánima. Muchas gracias y un saludo a todos los playmaníacos.

✉Miguel Ángel Fernández (Telde,Gran Canaria)

A ver, vamos a contarte la estrategia que debes seguir durante todo el combate, ya que lo importante es que llegues hasta Seymour con cuantas más reservas mejor. Usa Hablar con Tidus, Yuna y Wakka. Usa la habilidad robar de Rikku con los soldados Guado para quitarle una poción a cada uno y que no puedan regenerarse. En esta primera fase no ataques a Seymour, aunque con Yuna debes curar a los personajes a los que él ataque. Para atacar usa Electro + de Lulu y ataques físicos. Tras acabar con los soldados y atacar un poco a Seymour, este invocará a Ánima. Haz que Yuna use su nueva invocación (verás en su menú que acaba de aparecer). Escoge la opción Acumular (en el menú de la derecha) para que la barra de Turbo suba mucho más rápido, y usa al eón para acabar con Anima. Durante esta batalla, usa Magia Negra Hielo + para recuperar vida. Cuando acabes con Ánima, un enfadado Seymour acabará con tu invocación. Como tú bien sabes, Seymour es realmente poderoso. Usa la magia Blanca de Tidus Prisa sobre Yuna y a partir de aquí usa el método de ataque que te parezca más contundente, aunque no debes recurrir a las invocaciones, que Seymour elimina de un plumazo. El hechizo Bio de Lulu y Rompemagia de Auron son efectivos.

Atascado en Return to Castle Wolfenstein

Hola, estoy atascado en la misión del bosque de *Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection*. No consigo entrar en el complejo sin que los soldados me vean. ¿Qué tengo que hacer? Gracias.

✉Juan Ramón Jiménez (e-mail)

Paso a paso: ve por la derecha y, sin bajar la colina, usa el rifle de francotirador para acabar con los dos malos que hay en la trinchera y al que está en la torre de vigilancia. Después baja y destruye la sirena de un golpe. Un poco más allá, dentro del bosque, encontrarás el rifle que buscas (es uno de los objetivos de la misión).

Colócate detrás de la trinchera y encárgate de los soldados que hay en la entrada del complejo, dos arriba y uno abajo. Dispara también al que hay al final de la carretera a la izquierda. Ya puedes entrar en el complejo. Acaba con el soldado de la caseta de enfrente. A la izquierda está el camión en el que debes montar para completar el nivel, pero antes entra en el segundo recinto vallado. Hay un soldado en la caseta de la izquierda, y dentro un rifle de francotirador. Quedan dos soldados más, pero no dispares al que está junto al túnel porque se acabaría la misión antes de poder eliminar al otro. Cuando estés listo, dirígete al camión y acaba la misión.

El Código maldito de Resident Evil Outbreak

Hola gente de PlayManía. Estoy desesperado por encontrar la clave del ascensor en el hospital de *Resident Evil Outbreak*. He llegado a la sala de mandos y el ordenador del escritorio me pide un código de cuatro dígitos para pasar al 2º piso. No he podido encontrarlo por ninguna parte. Por favor, díganme cuál es o dónde está. Muchas gracias.

✉Alejandro Cardozo (Uruguay)

En uno de tus documentos verás que se indica: "Red Chemical Code + WXYZ". Y después habrás encontrado el archivo que contiene el "red chemical code", que es 1210. Pues bien, a 1210 tienes que sumarle el valor numérico de WXYZ, que puede ser 2345, 4105 o 7001. Y eso te da tres posibles códigos, todos válidos, a introducir: 3555, 5315 o 8211. Ahora ya tienes acceso a la planta 2B.

EVERYBODY´S GOLF

• Todos los jugadores:
En el modo para un solo jugador, falla a propósito los dos primeros tiros y golpea bien los otros tres. Ahora todos los personajes estarán disponibles.

LUMINES

• Desbloquear personajes:
Completa los siguientes niveles en el modo "Versus CPU".
- Personaje 39: completa el nivel 1.
- Personaje 40: completa el nivel 2.
- Personaje 41: completa el nivel 3.
- Personaje 42: completa el nivel 4.
- Personaje 43: completa el nivel 5.
- Personaje 44: completa el nivel 6.
- Personaje 45: completa el nivel 7.
- Personaje 46: completa el nivel 8.
- Personaje 47: completa el nivel 9.
- Personaje 48: completa el nivel 10.
- Personaje 23: en el Time Attack, nivel 60, adquiere 50 borrados de línea.
- Personaje 24: en Time Attack, nivel 180, adquiere 150 borrados de línea.
- Personaje 25: en Time Attack, nivel 300, adquiere 250 borrados de línea.
- Personaje 38: en Time Attack, nivel 600, adquiere 500 borrados de línea.

MERCURY

• Abrir todos los mundos y todos los niveles:
Desde el nivel principal, selecciona el modo para dos jugadores, introduce las iniciales "hg?" (sin poner las comillas) y vuelve al menú principal. Ahora elige el modo individual y en el mundo principal, con los botones **L** y **R** pulsados, aprieta **Select**. Realiza el mismo recorrido y pulsa otra vez la misma combinación para desbloquear el truco.

• Fases de Bonus:
Queda en primer lugar en todas las clasificaciones de todos los mundos para acceder a su fase de Bonus.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Ve a la sección de "Trampas" en "Opciones" e introduce estos códigos.
- **getheadl:** orejas de conejo.
- **haveyouseenthisboy:** cromo.
- **getheadk:** cabezas de calabaza.
- **getheadn:** calavera.
- **getheadm:** muñeco de nieve.
- **crosscountry:** abre todas las ciudades en el modo Arcade.
- **dfens:** desbloquea Special Agro.
- **allin:** desbloquea Special Zone.
- **roadtrip:** abre Atlanta y Detroit.
- **ontheroad:** sin daño en vehículos..
- **getheadj:** cara sonriente.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

• Más coches:
- 1969 Dodge Charger: véncele en el modo Carrera contra Jefes con nivel PRO y estará disponible en el garaje.
- Subaru Impreza WRX STi: véncele en el modo de Carrera contra Jefes con nivel Pro y estará esperándote en el garaje.
- Chevrolet Corvette Z06: supérale en el modo Carrera contra Jefes con nivel Master y estará en el garaje.
- Nissan Skyline R34 GTR: supérale en el modo de Carrera contra Jefes con nivel Master. Estará disponible para ti en el garaje.

NFL STREET 2: UNLEASHED

• Nuevos equipos:
Introduce estos códigos en el menú de trucos tal y como aparecen:
AFC East All Stars: EAASFSCT
AFC North All Stars: NAOFRCTH
AFC East All Stars: EAASFSCT
AFC South All Stars: SAOFUCTH
AFC West All Stars: WAEFSCT
NFC East All Stars: NNOFRCTH
NFC North All-Stars: NNAS66784
NFC South All Stars: SNOFUCTH
NFC West All Stars: ENASFSCT
Reebok TeaM: Reebok
- **Mejor agarre:** MagnetHands
- **Pista EA:** EAField
- **Jugadores enormes:** BIGSmash
- **Turbo infinito:** NozBoost
- **Recepción perfecta:** GlueHands
- **Desbloquear equipo Xzibit:** TeamXzibit
- **Modo Hormiga:** RuinedPicnic

RIDGE RACER

• Nitro infinita:
En Individual o Ataque, pulsa **Select** mientras aprietas OK al elegir coche.

• Modo Inverso:
Mantén pulsado **Select** al elegir un circuito.

• Desbloquear el Tour Max:
Termina todos los Tour EX.

• Coches desbloqueables:
- Coche de Rally X: consigue 50.000 puntos en el minijuego Rally X.
- Coche de Soldat Crinale: gana cuatro carreras a Crinale en el Tour Pro 19.
- Coche de Kamata Angelus: completa el Tour Pro 20 en el duelo de Angelus.
- Coche Pac-Man: acaba el Tour Pro 21.

• Películas desbloqueables:
- Intro de RR4: completa el Tour EX 33
- Intro de RR5: completa el Tour EX 34
- Intro de RR 2004 -edición E3-: completa el Tour EX 35
- Intro de RR Arcade: completa el Tour EX 36

• Packs de Galerías desbloqueables:
- Pack 1: completa el Tour EX 37.
- Pack 2: completa el Tour EX 38.
- Pack 3: completa el Tour EX 39.

SPIDER-MAN 2

Dentro de "Opciones", busca el apartado "Trucos" e introduce cualquiera de estos códigos:
- **WARPULON:** niveles abiertos.
- **MYHERO:** todos los movimientos comprados.
- **POPPYCORN:** vídeos abiertos.
- **NERGETS:** salud infinita.
- **FILLMEUP:** telaraña infinita.
- **Seleccionar nivel:**

Cuando hayas superado el 100% del juego, comienza uno nuevo con el nombre FLUWDEAR y la opción de seleccionar nivel estará disponible.

TONY HAWK´S UNDERGROUND 2: REMIX

• Fases desbloqueables:
- Fase en la escuela de Tony Hawk 1: completa el Modo Historia en dificultad Normal
- Fase de Tony Hawks 3 en Cánada: completa el modo Historia en dificultad Normal.
- Fase de Pro Skater: completa el modo Historia en dificultad Normal.

• Vídeo de Neversoft:
Completa todos los modos Clásicos en cualquier dificultad.

UNTOLD LEGENDS: LA HERMANDAD DE LA ESPADA

• Duplicar objetos:
Conéctate en el modo Multijugador y haz que un personaje le entregue todos sus objetos a otro. El personaje que ha entregado los objetos debe ahora reiniciar el juego sin salvar para que al empezar siga teniendo los mismos objetos de antes. Ahora, haz que el otro personaje vuelva a pasarle esos objetos al primero para tenerlos duplicados.

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR

En el menú principal mantén pulsado el gatillo izquierdo y, sin soltarlo, introduce estas combinaciones. Oirás un sonido si lo has hecho bien.

• Todas las raquetas y equipamiento disponibles desde el principio (en Casa):
→, ←, →, →, ↑, ↑, ↑.

• Empieza el torneo mundial con 1.000.000 de dólares:
↑, ↓, ←, ↓, ▲, ▲, ▲.

• 2000 dólares por semana en el modo Torneo Mundial:
↑, ↓, →, ↓, ▲, ■, ▲.

• Modo Sepia: ↑, ↓, ←, →, ←, ←, ←

• Todos los estadios:
↑, ↓, ←, →, ■, ■, ■.

• Desbloquear a King y Queen:
↑, ↓, ↑, ↓, ■, ▲, ■.

WIPEOUT PURE

• Desbloquear Clases:
- Clase Phantom: consigue medalla en Rapier Ascension.
- Clase Flash: completa el torneo Ascension con clase Venom.
- Clase Rapier: completa el torneo Ascension con clase Flash.

• Desbloquear Circuitos:
- Circuito clásico Karbonic: obtén la medalla de oro en los 8 circuitos de las ligas Alfa y Beta en el modo Carrera Individual en la modalidad para 1 jugador.
- Circuito clásico Sagarmartha: obtén 25 medallas de oro.
- Circuito clásico Manor Top: consigue 40 medallas de oro.
- Circuito clásico Mandarshee: consigue 60 medallas de oro.
- Circuitos extras en el modo Zone: completa cada circuito con 1 medalla.

• Desbloquear Torneos:
- Torneos "Gamma and Decension": consigue la medalla de oro, plata o bronce en los 4 circuitos Gamma.
- Torneo Ascension: termina el torneo Beta el primera posición.
- Torneo Beta: termina el torneo Alpha en primera posición.
- Torneo clásico: desbloquea todos los circuitos clásicos.

WORLD TOUR SOCCER

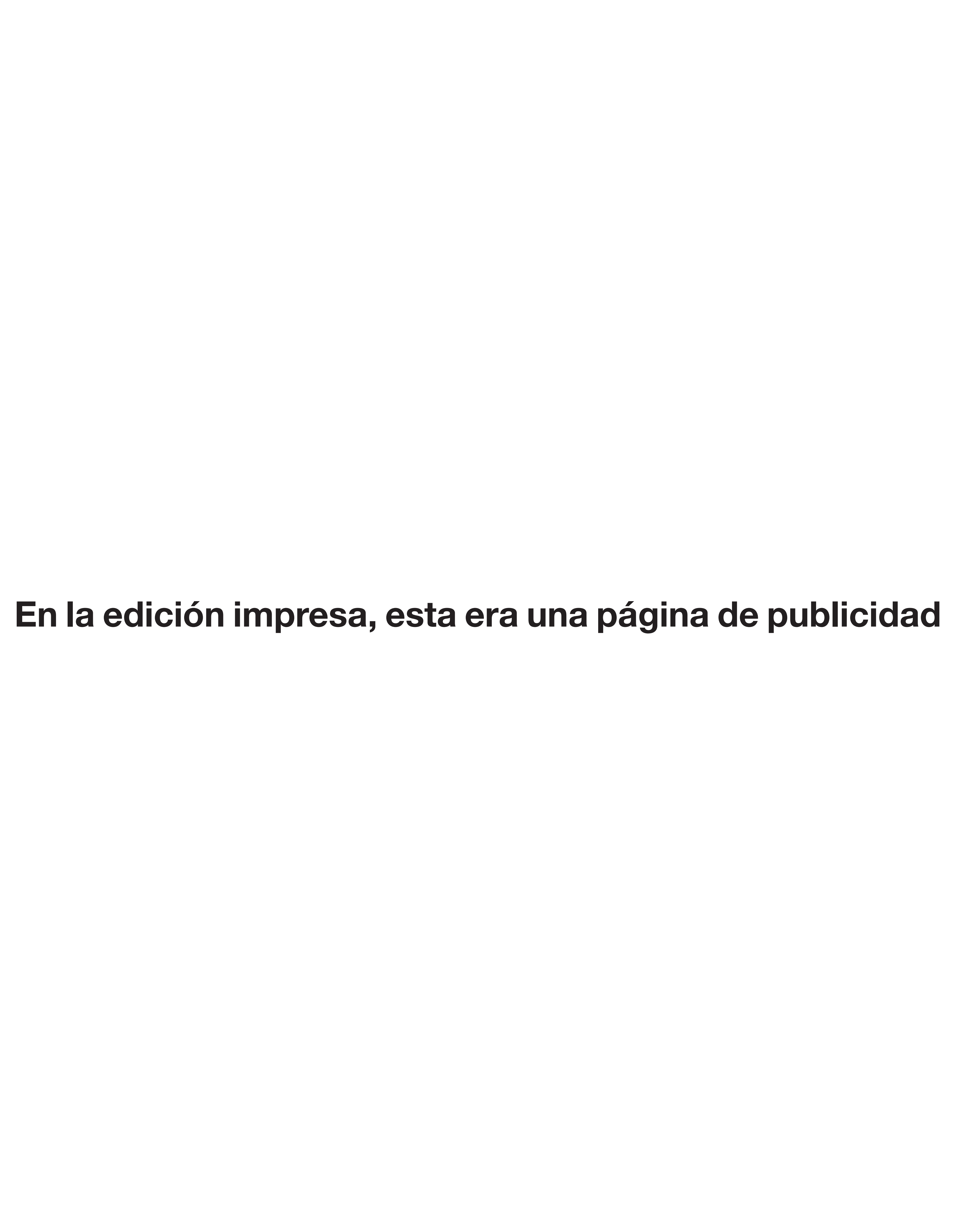
• Equipos extra:
Supera las copas respectivas para conseguir el equipo deseado:
- Super equipo de Africa: gana la copa africana.
- Super equipo de Asia y Oceanía: gana las copas de Oceanía y Asia.
- Equipo de Brasil 1970: gana todas las copas en su modo respectivo.
- Super equipo norteamericano: gana la copa América.
- Super equipo suramericano: gana la copa Suramérica.
- Super equipo mundial: gana el Torneo Mundial.

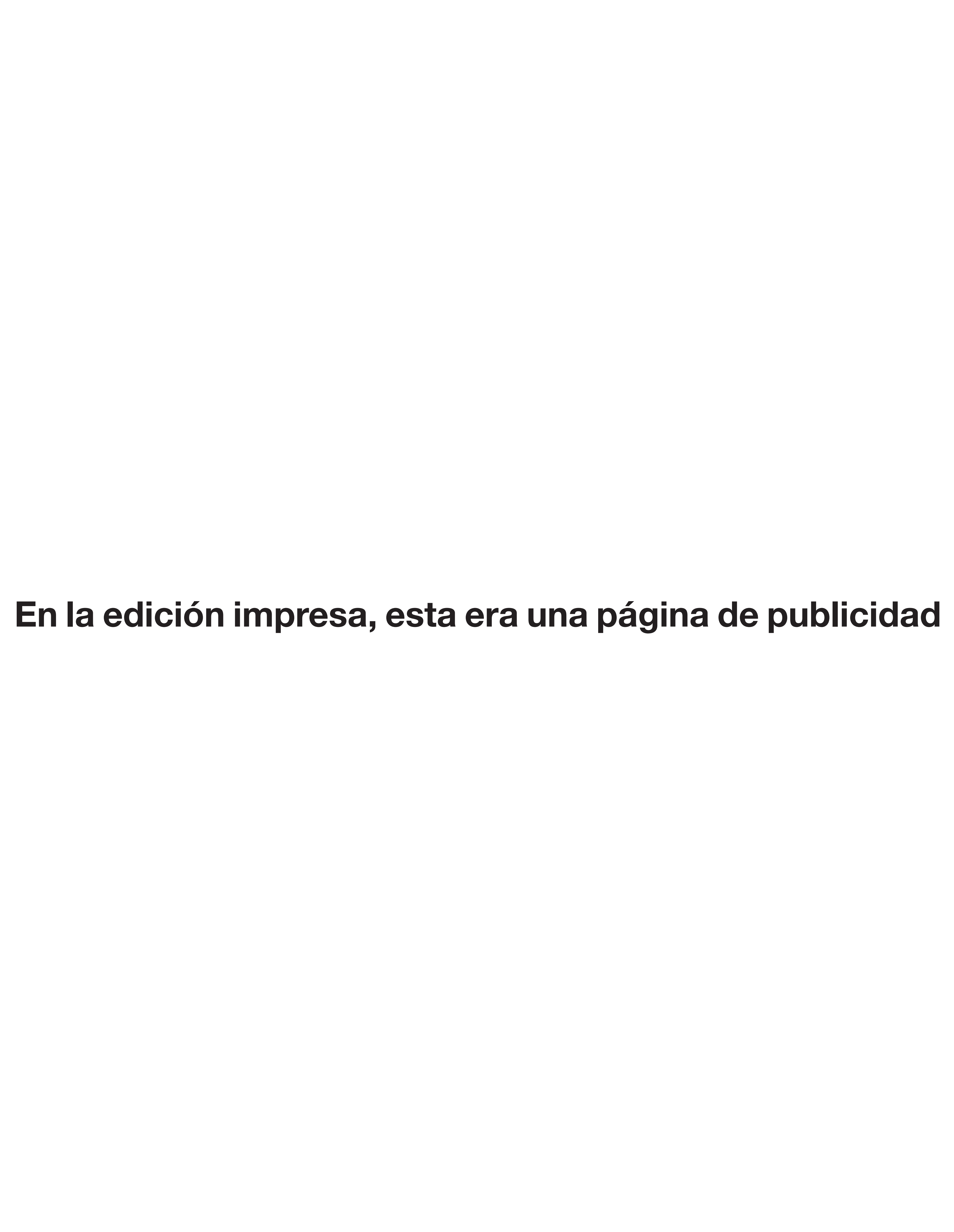
MEDIEVIL RESURRECTION

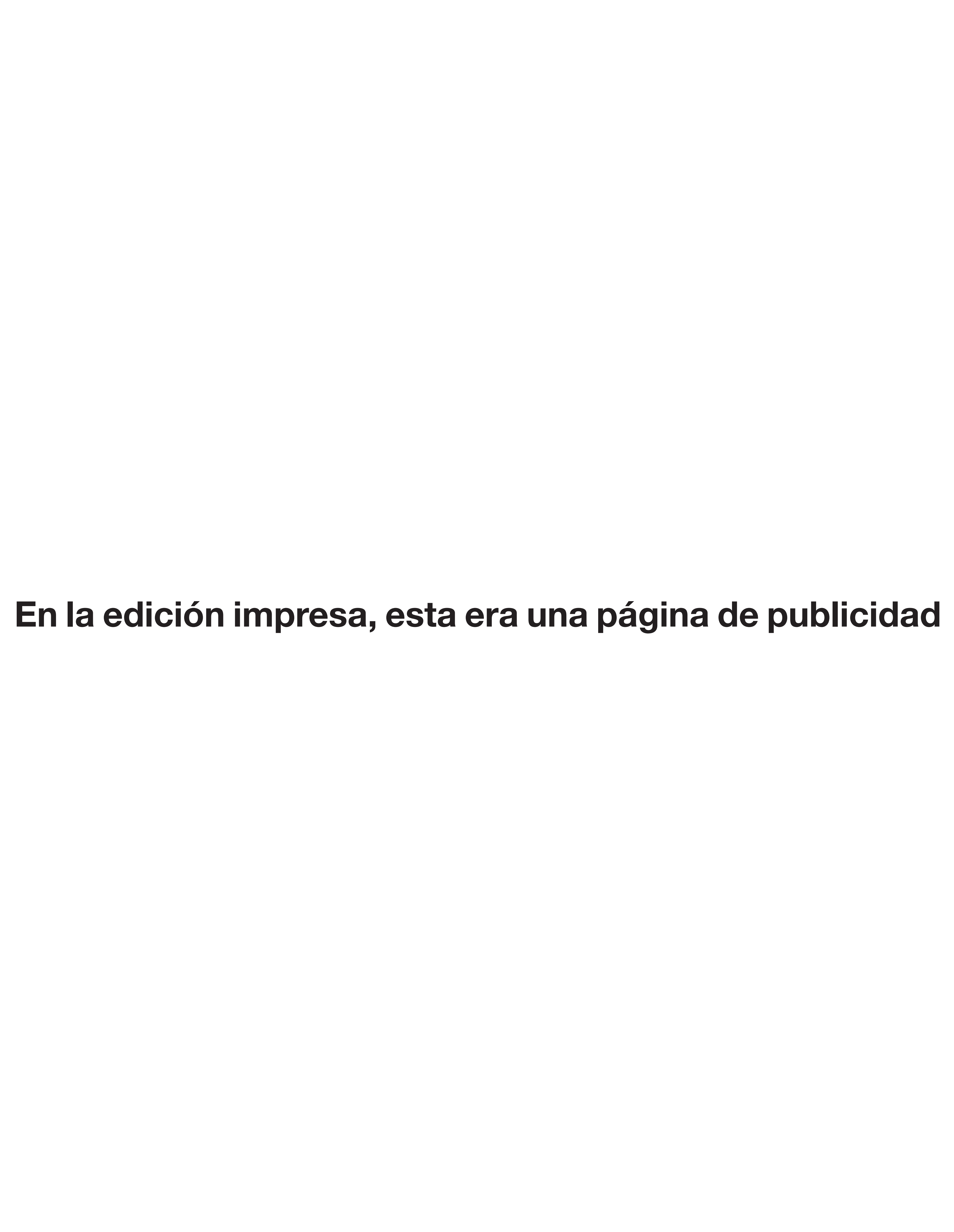
• Menú de trucos:
Si quieres obtener un montón de ventajas en esta divertida aventura de acción y plataformas sólo tienes que introducir este sencillo truco.
Para ello, pulsa Start para pausar el juego en cualquier momento. Ahora tienes que mantener el botón **R** pulsado y, sin soltarlo, introduce la combinación de direcciones y botones que te damos a continuación. Accederás a un especialísimo menú de trucos. Disfrútalo.
↓, ↑, ■, ▲, ▲, ●, ↓, ↑, ■ y ▲.

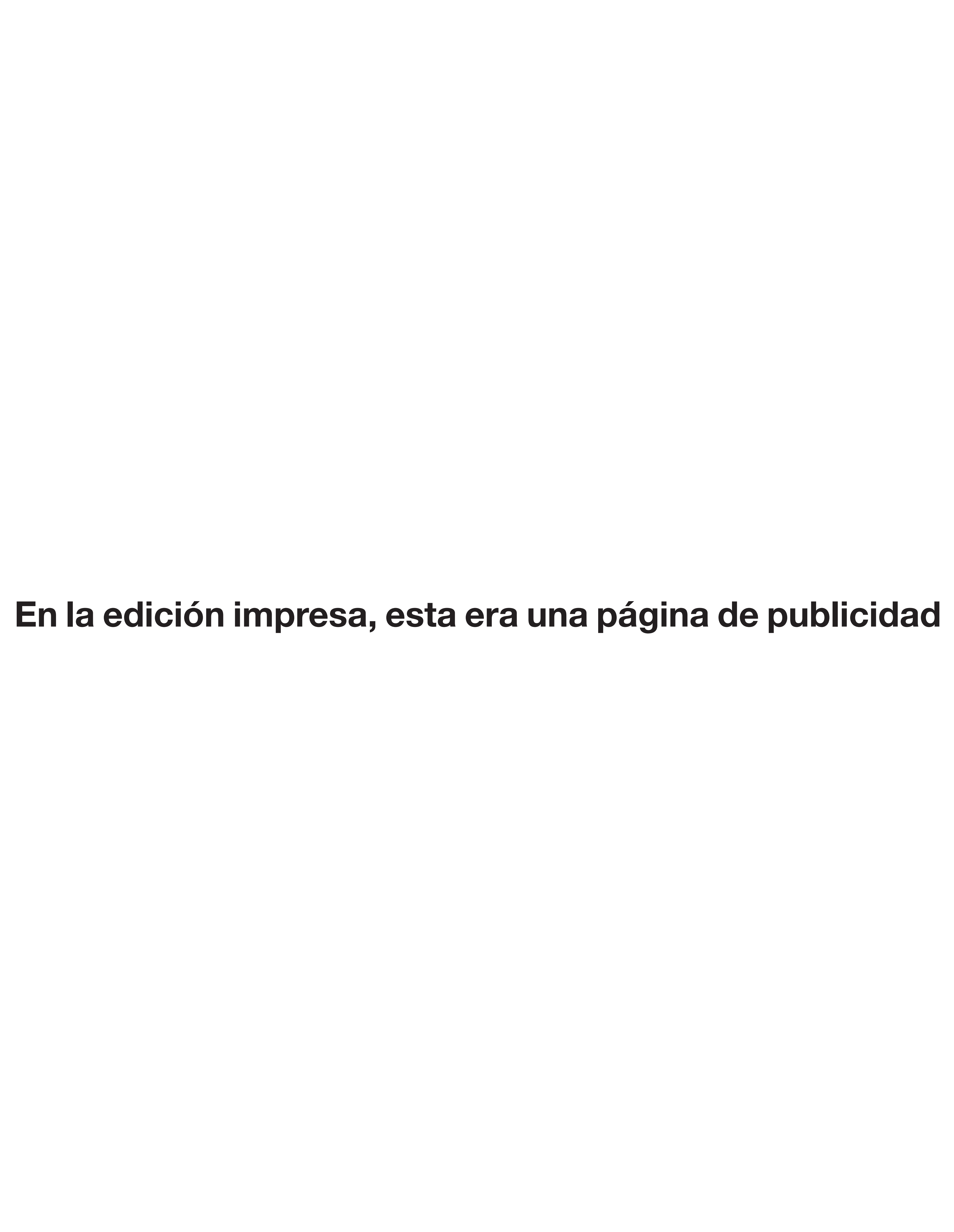





En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Sorteamos

15 juegos Resident Evil 4 para PS2, 5 pads de control Resident Evil Chainsaw

¡¡¡Juega con tu móvil y gana!!!
¡Envía un SMS al número 5354!

Para participar, sólo tienes que mandar un mensaje con la clave "Evilplay (espacio) tus datos personales" y entrarás en el sorteo de 15 juegos *Resident Evil 4*, y 5 Pads Motosierra, para que sientas en tus manos toda la emoción de esta genial aventura. ¿A qué esperas para concursar y disfrutar del mejor juego de terror de la historia?

15 Juegos PS2

5 Motosierra Pads

Artículo a la venta en comercios especializados el día 21 de noviembre a 69,95 €.

BASES DEL CONCURSO

Para participar sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354, poniendo: "evilplay (espacio) tus datos personales".

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Se seleccionarán 15 mensajes. 5 recibirán 1 juego *Resident Evil 4* para PS2 + 1 pad motosierra. 10 recibirán 1 juego *Resident Evil 4* para PS2.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazos de participación: del 16 de noviembre al 16 de diciembre de 2005.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A.

Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.





El juego se basa en la película homónima, una de las más prometedoras de estas Navidades.

→ Así se jugará

COMO BUENOS HERMANOS...
Podemos alternar en todo momento el control entre cualquiera de los hermanos Pevensie y el resto nos seguirán dirigidos por la consola.

PEQUEÑOS PERO VALIENTES.
Pelearemos con lobos, trolls, ogros y demás criaturas malignas. Cada muchacho tendrá sus propios ataques para deshacerse de ellos.

EL PODER DE LA MENTE HUMANA.
Los puzzles abundarán tanto como las peleas. Pensando un poco y usando los objetos de los escenarios, superaremos estas pruebas.

Sé el protagonista del más mágico cuento de hadas

Crónicas de Narnia

■ Compañía **Buena Vista Games** ■ Género **Aventura** ■ Fecha prevista **25 de noviembre**

Las fuerzas del mal cuentan con un ejército de monstruos. Y las del bien sólo con cuatro audaces niños... ¿Les ayudarás a salvar el mundo de Narnia?

Tras los éxitos de las películas de "Harry Potter" y "El Señor de los Anillos", estaba claro que los estudios de cine iban a buscar nuevos filones en las sagas literarias de aventura y fantasía. Por ello Disney ha apostado por adaptar "Las Crónicas de Narnia", una serie de libros escritos en los años 50 por C.S. Lewis. Y la primera película, "El León, la Bruja y el Armario", se va a convertir en un juego que tratará de hacernos sentir protagonistas de la más fantástica y mágica aventura mezclando los combates contra terribles monstruos, como escurridizos trolls y gigantescos ogros, con ingeniosos puzzles que nos obligarán a pensar un poco... pero tampoco en exceso.

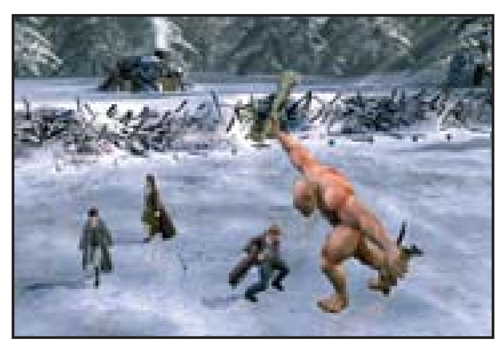
LOS CUATRO VALIENTES

Crónicas de Narnia: El León, la Bruja y el Armario se desarrollará en los años 40 y sus protagonistas serán los cuatro hermanos Pevensie, que descubrirán en un armario de la mansión donde viven una puerta al reino de Narnia. Este mundo de fantasía ha sido sumido en un invierno perpetuo por la


El mundo de Narnia está sumido en un invierno eterno. Los hermanos Pevensie tendrán que salvarlo.


Manejaremos a los cuatro niños, tan hábiles a la hora de pelear como para resolver puzzles.


Narnia será tan terrible como bello a la vez: lo habitan peligrosos monstruos, pero al mismo tiempo sus parajes serán maravillosos.


Para vencer a algunos enemigos, como los trolls, no bastará la fuerza: habrá que descubrir sus debilidades con un poco ingenio.


Con las monedas repartidas por los niveles compraremos nuevos ataques y hechizos que harán más poderosos a los cuatro jóvenes.

malvada Bruja Blanca. Y la misión de los chicos será ayudar a Aslan, el león fundador de Narnia, a derrotarla. Para ello recorreremos preciosos escenarios alternando el control entre los cuatro niños con sólo pulsar un botón, mientras que el resto nos acompañará manejados por la CPU. Y lo mejor es que, con que sólo conectar un mando más a la consola, en cualquier momento un amigo podrá unirse a nosotros para disfrutar la aventura a dobles.

PEQUEÑOS, PERO CON RECURSOS

Los hermanos Pevensie tendrán habilidades comunes, como atacar con puñetazos y patadas, y después cada uno exhibirá sus propias características como trepar por postes o usar armas arrojadizas. Estas capacidades serán fundamentales en las frecuentes peleas, pero lo que hará el desarrollo del juego realmente especial serán los puzzles, basados en manipular los elementos de los escenarios. Por ejemplo, coger un palo, hacerlo arder en una fogata, prender con él un barril y lanzarlo puede ser la manera de derribar una pared de hielo. Y aquí no acabarán los recursos de los chicos: también realizarán ataques combinados, comprarán hechizos con las monedas que recolectarán en los escenarios...

Por último, el juego destacará por un acabado gráfico que recreará con preciosismo la belleza de Narnia, con sus heladas montañas y verdes llanuras. Será el toque final a una aventura tan mágica como la película en la que se inspira.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Con su mezcla de acción y puzzles y su imaginativa ambientación, *Narnia* puede ser un éxito esta Navidad.

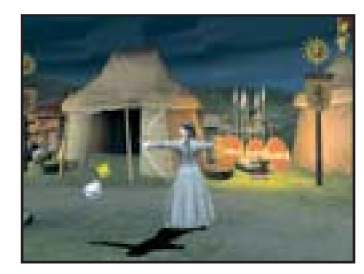

En un primer momento nuestros héroes combatirán con los puños. Pero bien avanzada la aventura los veremos usar armas, como arcos o espadas.


En Narnia no todos los seres serán hostiles: nos ayudarán un castor parlanchín, un poderoso minotauro o Aslan, el "rey león" de Narnia.

→ Mismo apellido, distintas habilidades

Cada hermano tiene sus habilidades, y usar la adecuada en cada momento será necesario para avanzar. Por ejemplo, la pequeña Lucy se escurrirá por estrechos agujeros, Edmund trepará con agilidad sin igual, Susan disparará un arco...


El hermano mayor, Peter, será el mejor en el combate, ya sea con los puños o la espada.


Susan ejecutará ataques arrojadizos, como lanzar bolas de nieve o disparar con arco.



Torrente, el policía más casposo, cutre y sucio de la historia, protagonizará una aventura de acción tan políticamente incorrecta como las películas.

→ Así se jugará



EL TRÁFICO DE MADRID
El juego se desarrolla en una reproducción de Madrid por la que nos movemos libremente a pie o conduciendo coches y motos.



DE MARCHA POR LA CIUDAD
Minijuegos en bares, discotecas y lugares de mala reputación mejoran nuestras habilidades, requisito para desbloquear misiones.



EL "TORRENTISMO" MÁS PURO
El juego calcará el humor de las pelis. Segura doblará al personaje y prestará su rostro en vídeos en los que Torrente hablará al jugador.



Por la noche, con tu coche, "apatrullas" la ciudad

Torrente 3 El Protector

■ Compañía **Virgin Play** ■ Género **Aventura de acción** ■ Fecha prevista **18 de noviembre**

Si el Fary se comprara un juego de PS2, ¿cuál sería? *Torrente 3,* la única aventura que refleja lo que significa ser "un buen español"...

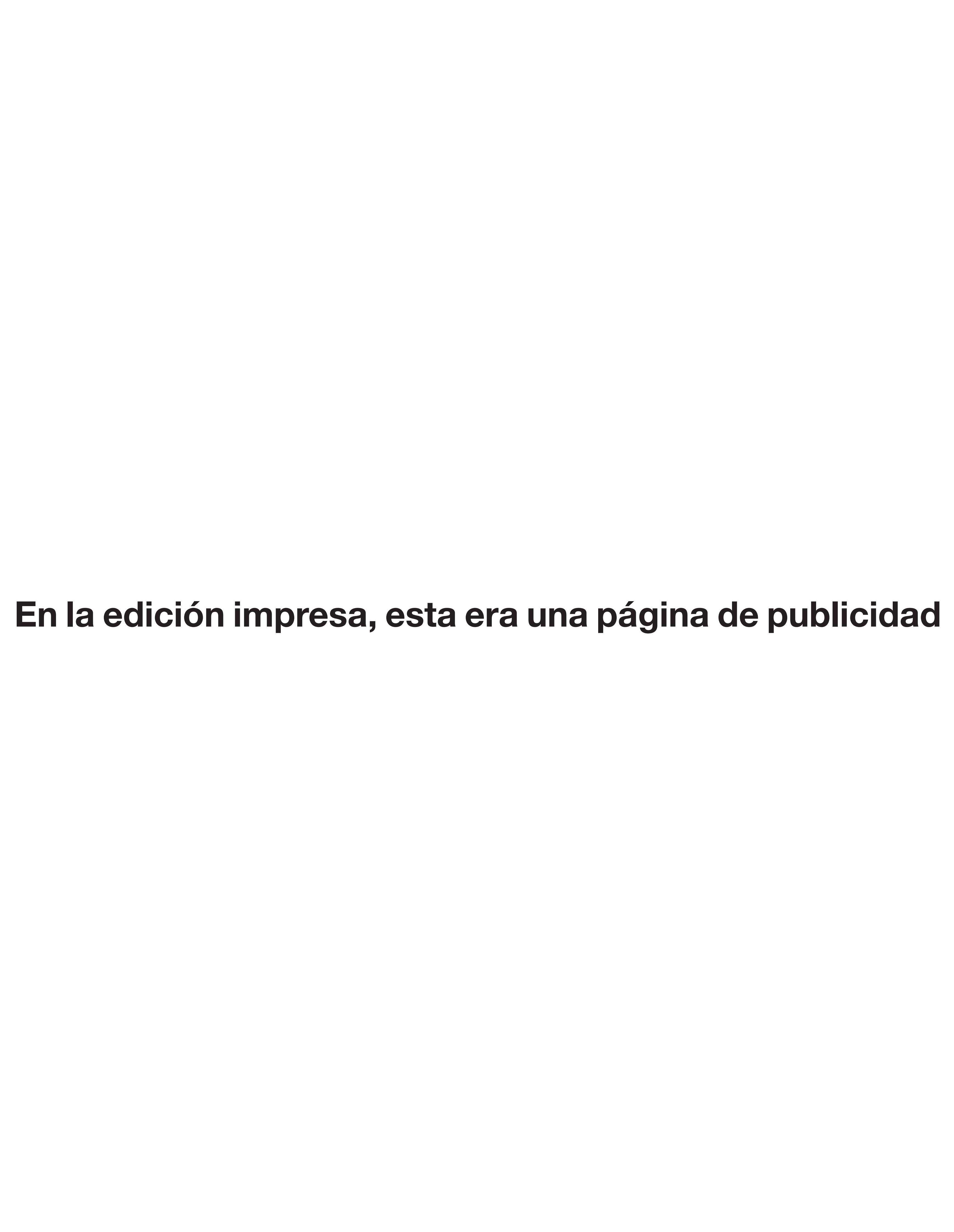
Tras arrasar en los cines, Torrente, encarnación viviente de la legendaria "furia española", debutará en breve con un juego basado en su tercera peli, que ofrecerá un desarrollo abierto a lo "*GTA*".

A pie o pilotando los coches y motos que encontraremos, nos moveremos libremente por una reproducción virtual del centro de Madrid, realizando misiones repletas de acción basadas en el argumento de la peli. Pero además, la ciudad nos ofrecerá multitud de tareas secundarias propias de un tipo tan sarnoso como Torrente: visitar a "mujeres de la vida", participar en minijuegos escatológicos o entrenar en el Vicente Calderón, entre otras muchas cosas.

A este desarrollo se unirá el sentido del humor de las pelis, garantizado por el doblaje de Santiago Segura. Vamos, que el juego rebosará "torrentismo" por los cuatro costados.

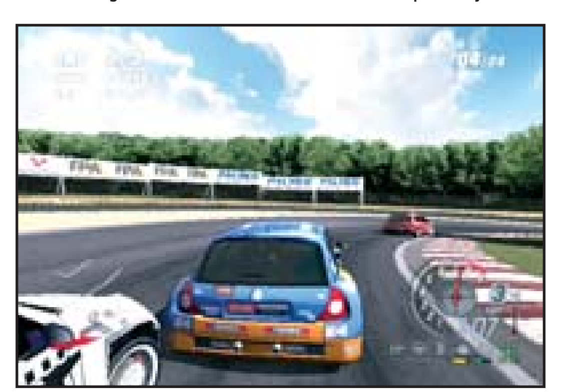
■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Una aventura "a lo *GTA*" que promete no tener igual en lo que a humor negro e irreverencia se refiere.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

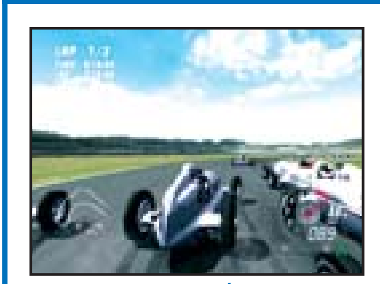


En esta entrega de la serie *TOCA* disfrutaremos de más pruebas y vehículos que nunca, pero se mantendrá intacto el realista sistema de simulación.





→ Así se jugará



EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO. Tendremos a nuestra disposición una enorme cantidad de vehículos, tanto antiguos como modernos: deportivos, monoplazas, camiones...



CURSO ACELERADO DE MECÁNICA. Para lograr los mejores tiempos y alcanzar la victoria será necesario realizar los oportunos cambios en la mecánica de nuestro vehículo.



"CARNE" DE DESGUACE. Habrá que conducir con sumo cuidado porque los choques dañarán nuestro vehículo, lo cual influirá en sus reacciones durante la carrera...

Toca Race Driver 3

Una delicatessen para los amantes de la simulación

■ Compañía **Codemasters** ■ Género **Simulador de velocidad** ■ Fecha prevista **Febrero 2006**

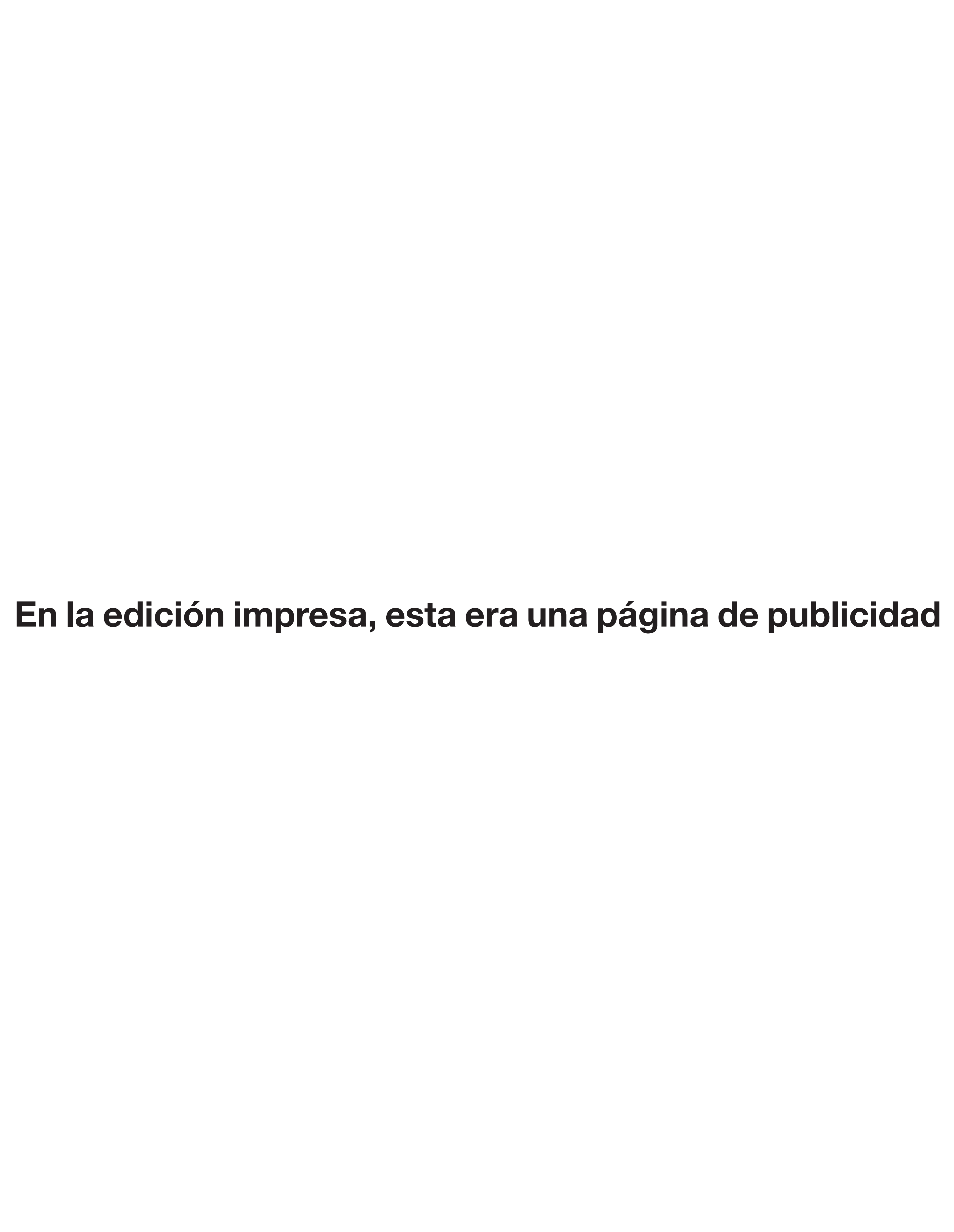
"Yo para ser feliz quiero un camión", decía la canción. Pero... ¿por qué conformarse sólo con eso cuando *TOCA Race Driver 3* nos dejará pilotar además monoplazas, camiones, buggies o deportivos?

Si hay una saga de velocidad capaz de superar a *Gran Turismo* en cuanto a realismo en la simulación, esa es la serie *TOCA Race Driver*, que con esta tercera entrega pretenderá superar todo lo visto hasta ahora en cuanto a variedad de coches y pruebas. De esta manera, podremos conducir una enorme diversidad de vehículos de todas las épocas, que irán desde los más clásicos (deportivos, monoplazas, todoterrenos...), hasta otros mucho menos convencionales (buggies, karts, camiones...). Pero lo mejor de todo será que cada uno de ellos tendrá una física propia y requerirá una conducción diferente, comportándose los vehículos con un realismo inusitado. Pese a esta realista simulación, el excelente control y su tremenda jugabilidad, convertirán cada prueba en una vibrante experiencia para los amantes de las cuatro ruedas. Si a todo ello añadimos un remozado apartado gráfico, el resultado es un prometedor simulador de conducción que lo tendrá todo para hacer realidad los sueños de los amantes de la velocidad más realista.



■ PRIMERA IMPRESIÓN E

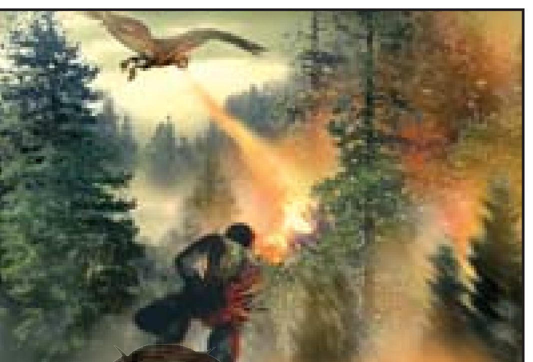
Su realista simulación, así como la gran variedad de vehículos, auguran muchas horas de diversión.

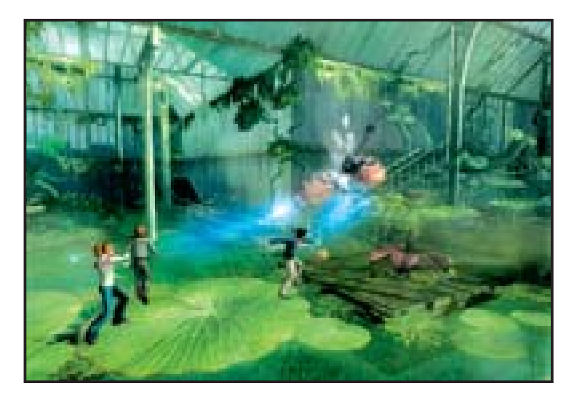


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

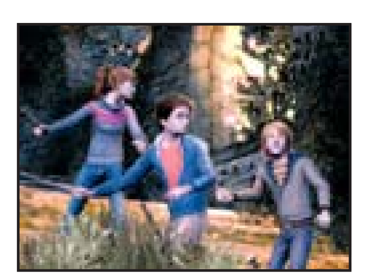


En su nuevo juego, Harry y sus amigos cambiarán la aventura por la acción. Ya son más mayores y sus hechizos podrán pulverizar a los monstruos.

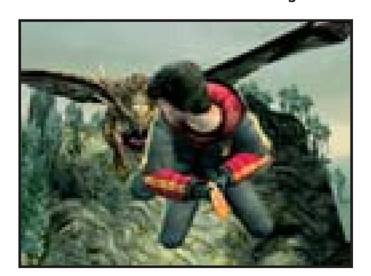




→ Así se jugará



TRES MAGOS, TRES AMIGOS. La cooperación entre magos será básica para combatir y resolver puzzles. Y podremos jugar la aventura en solitario o con dos amigos.



VUELA, "ESCOBITA", VUELA... Para aportar variedad al desarrollo, habrá fases de velocidad sobre la escoba de Harry... ¡Y hasta tendremos que huir de un dragón!



PSP CONSERVA LA MAGIA. La versión de PSP no sólo será idéntica en desarrollo a la de PS2, sino que destacará por sus gráficos y tendrá minijuegos exclusivos.



Y la varita mágica será tu mejor arma...

Harry Potter y el Cáliz de Fuego

■ Compañía **EA Games** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **9 de noviembre**

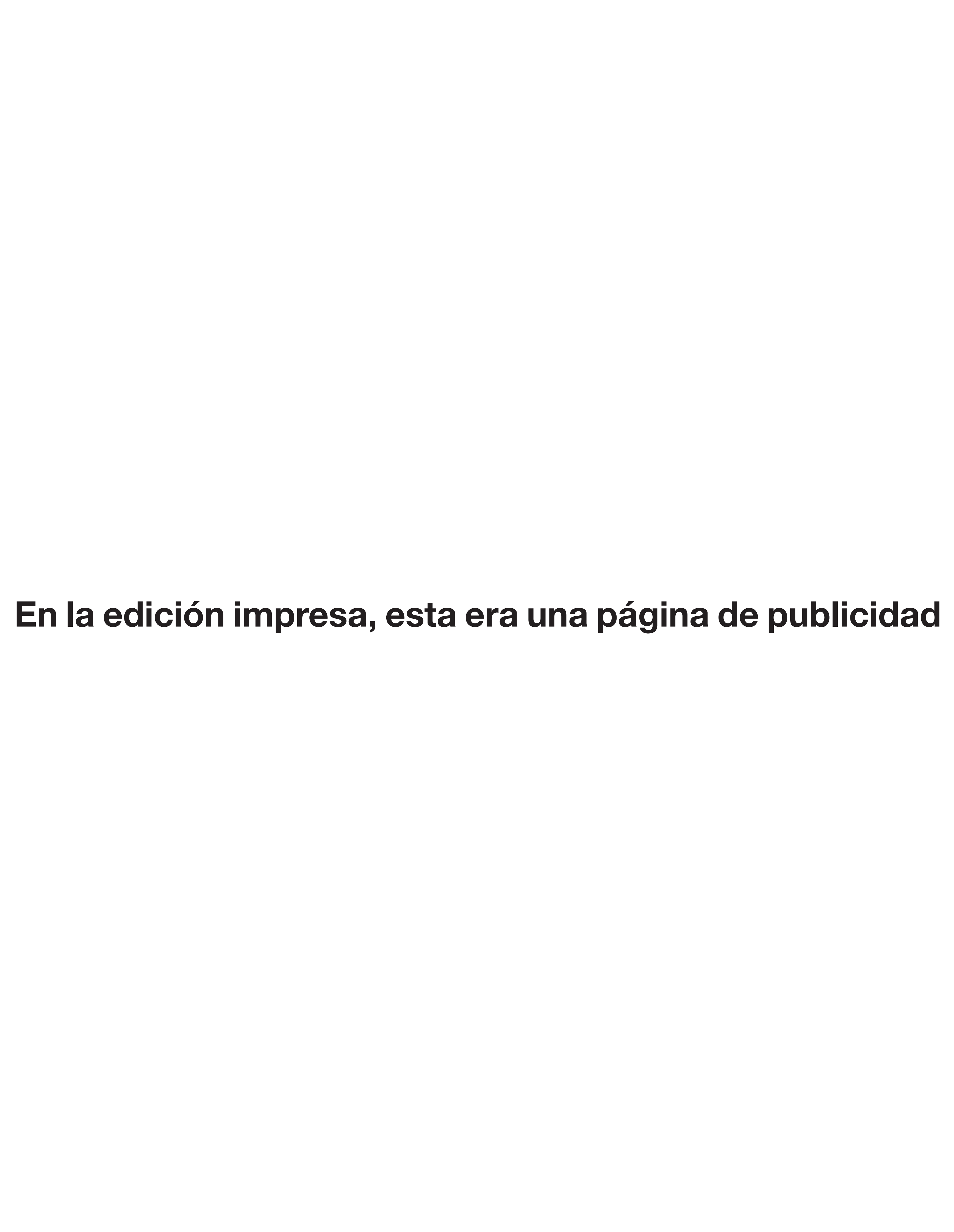
Cuando terribles criaturas mágicas amenazan tu vida, más vale combatir acompañado. Harry Potter lo sabe y por eso pide ayuda a Ron y Hermione.

La cuarta película de Harry Potter va a inspirar un juego para PS2 y PSP en el que el mago dejará de lado su espíritu aventurero para centrarse en la acción.

Como la peli y el libro, el juego narrará como Harry y sus amigos Ron y Hermione, ya adolescentes, participan en un peligroso torneo de magos. Una historia que nos dejará una buena ristra de niveles en los que nuestra principal tarea será deshacernos de múltiples enemigos, utilizando los hechizos que iremos aprendiendo. Si jugamos en solitario manejaremos a uno de los tres personajes y a los otros dos los controlará la CPU. Pero también podremos disfrutar la aventura en modo multijugador (con conexión WI-FI en PSP) y cada personaje será controlado por un jugador. En ambas consolas, la cooperación entre magos será la clave para acabar con los enemigos y resolver puzzles sencillos pero ingeniosos.

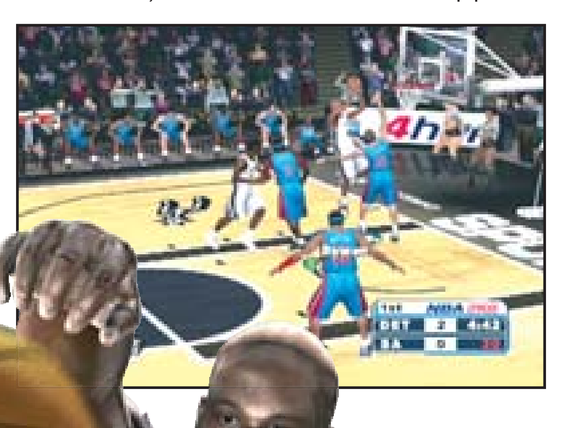
■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Harry Potter y sus amigos crecen y se pasan a la acción en un juego que destacará en las partidas multijugador.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Como es de recibo, en *NBA 2K6* estarán incluidos todos los equipos actuales de esta famosa liga de basket, además de equipos de estrellas e históricos.





→ Así se jugará



UN SISTEMA DE JUEGO INTUITIVO
Su sencillo sistema de control nos permitirá realizar de forma realista todo tipo de jugadas. Y todo sin perder un ápice de espectacularidad.



24 HORAS AL DÍA, 7 DÍAS POR SEMANA
Por supuesto, conservará su modo de juego estrella, 24/7, en el que crearemos un jugador y lo haremos crecer cumpliendo variados retos.



VARIADOS MODOS DE JUEGO
Y, cómo no, podremos jugar temporadas completas, partidos sencillos, "play-offs" e incluso partidos de baloncesto en la calle.

NBA 2K6

Prepárate para machacar sin piedad la canasta contraria

■ Compañía **2K Games** ■ Género **Deportivo** ■ Fecha prevista **25 de noviembre**

¿Quieres un simulador que capte toda la intensidad y el espectáculo de la mejor liga de basket? Pues muy pronto lo tendrás en tus manos.

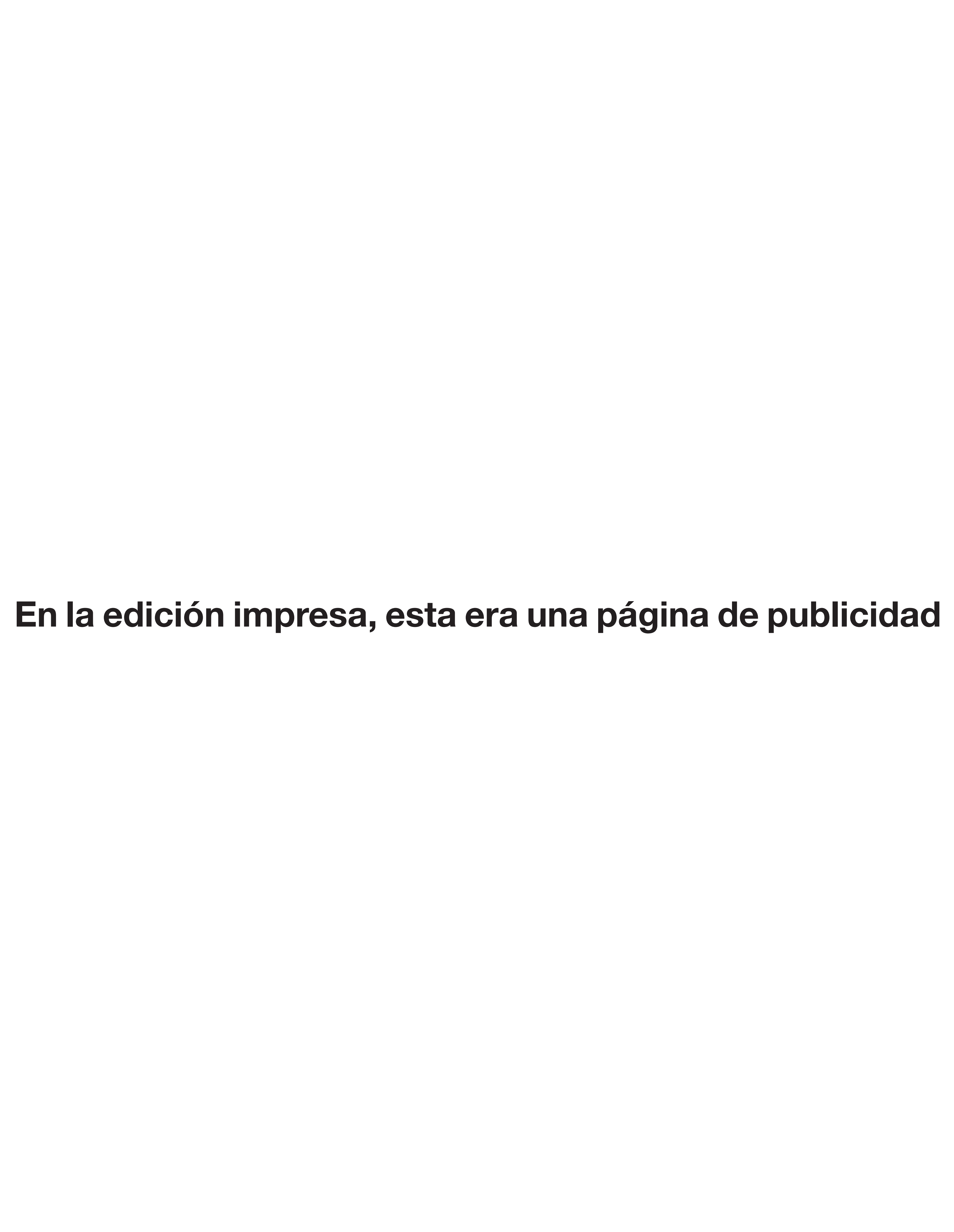
La estrella de los Miami Heat, Shaquille O'Neal, será la imagen de *NBA 2K6*, la nueva entrega del simulador de basket que sale bajo el sello 2K Sports. En él volveremos a encontrar baloncesto del bueno, con un control sencillo pero con mucha miga, que plasmará con realismo todo el espectáculo y la intensidad de este deporte.

Y lo mejor de todo es que vamos a disfrutar del mejor basket a través de un buen número de modos de juego, desde partidos sencillos o sólo "play-offs", hasta temporadas completas o desafíos extra como partidos en la calle. Pero la verdadera estrella volverá a ser el modo 24/7, en el que un año más nos crearemos a nuestro jugador con un potente editor y le veremos crecer como profesional mientras superamos todo tipo de retos que nos permitirán mejorarlo y desbloquear objetos ocultos. Y por si esto fuera poco, nos han confirmado que llegará a Europa con sus partidos Online...

Un apartado gráfico de lujo (con nuevas animaciones realizadas a partir de capturas de movimiento de las propias estrellas de la NBA) y una banda sonora muy "rapera" pondrán la guinda a un juego de basket redondo en todos los sentidos.

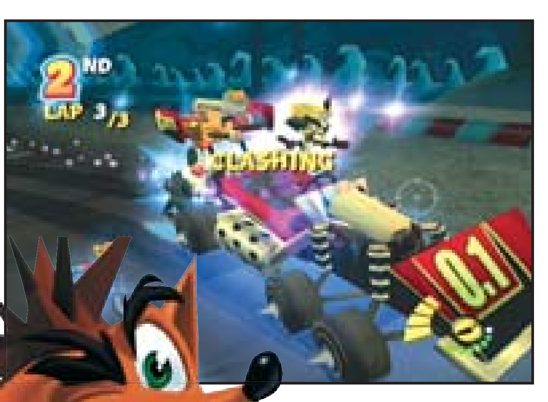
■ PRIMERA IMPRESIÓN E

Un simulador de basket asequible pero con muchas posibilidades. Además, es espectacular y bastante duradero.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

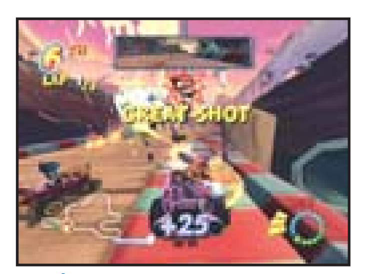


A bordo de sus karts, Crash y sus amigos (y enemigos, como el Dr. Neocortex) competirán en carreras, pruebas de destrucción, desafíos contrarreloj...

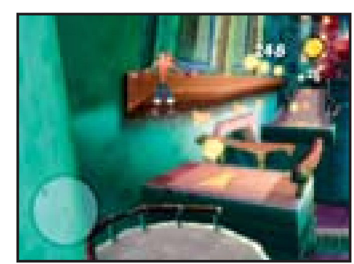




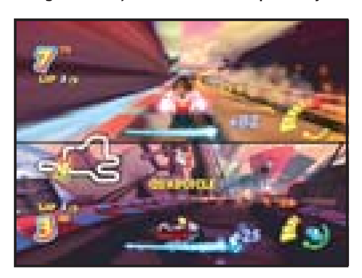
→ Así se jugará



MANÍACOS AL VOLANTE. Crash y sus amigos disputarán carreras en las que valdrá todo, hasta atacar a los enemigos con las armas repartidas por los circuitos.



SALTA HASTA EN LAS CARRERAS. Para encontrar la entrada a los circuitos, Crash explorará un amplio mundo. Saltará, recogerá ítems, hablará con otros personajes...



LA LOCURA MULTIJUGADOR. Las carreras serán más divertidas en compañía: 4 jugadores a pantalla partida en PS2 o hasta 8 jugadores en las carreras Wi-Fi de PSP.



¡¿Quién le ha dado el carné a ese demonio de Tasmania?!

Crash Tag Team Racing

■ Compañía **Vivendi Universal** ■ Género **Velocidad/Aventura** ■ Fecha prevista **Noviembre**

¿Por qué es famoso Crash Bandicoot? ¿Por sus plataformas? ¿O por sus juegos de karts? Pues ahora va a mostrar ambas facetas en un único juego...

El retorno de Crash Bandicoot es siempre una buena noticia, y más cuando se trata de un título tan original como éste, un juego de karts con un importante componente aventurero y que tendrá el mismo desarrollo en PS2 y PSP.

En *Crash Tag Team Racing* exploraremos un vasto mundo lleno de plataformas en el que, además de librarse de sus enemigos con su típico ataque giratorio y recoger gemas, buscará las entradas a los circuitos de carreras. Una vez al volante, disputaremos emocionantes carreras en las que usaremos los más locos artefactos (como gallinas explosivas o monos armados con dinamita) contra los rivales. La gran novedad es que podremos fusionar nuestro coche con el de un rival, creando una nueva supermáquina armada con una torreta de disparo. Un alocado cóctel de velocidad y aventura que destilará humor y que dará lo mejor de sí con las partidas multijugador en ambas consolas de Sony.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

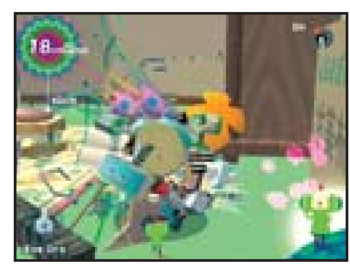
Todo el humor de Crash en un juego que mezclará las carreras más locas con ingredientes aventureros.



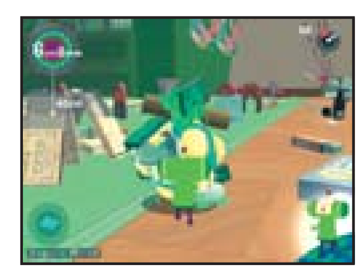
Como un "escarabajo pelotero" debemos ir empujando nuestra bola (o Katamari) haciendo que crezca de tamaño, en entornos como casas o barrios...



➔ Así se jugará



ARRASA CON TODO LO QUE PUEDAS
Debemos hacer que nuestra bola, o Katamari, crezca de tamaño. Para ello basta con pasar por encima de objetos más pequeños.



UN CONTROL SIMPLE Y DIRECTO
Todas las acciones que podemos realizar con el Katamari (girar, esprintar...) se ejecutan con los dos sticks analógicos. Simple y eficaz.



EL CREADOR DE LAS "ESTRELLAS"
Cuando nuestro Katamari alcance el tamaño impuesto en cada nivel, el rey del cosmos lo enviará al cielo para que forme un astro...

El primer juego "redondo" que veremos en 2006...

We ❤ Katamari

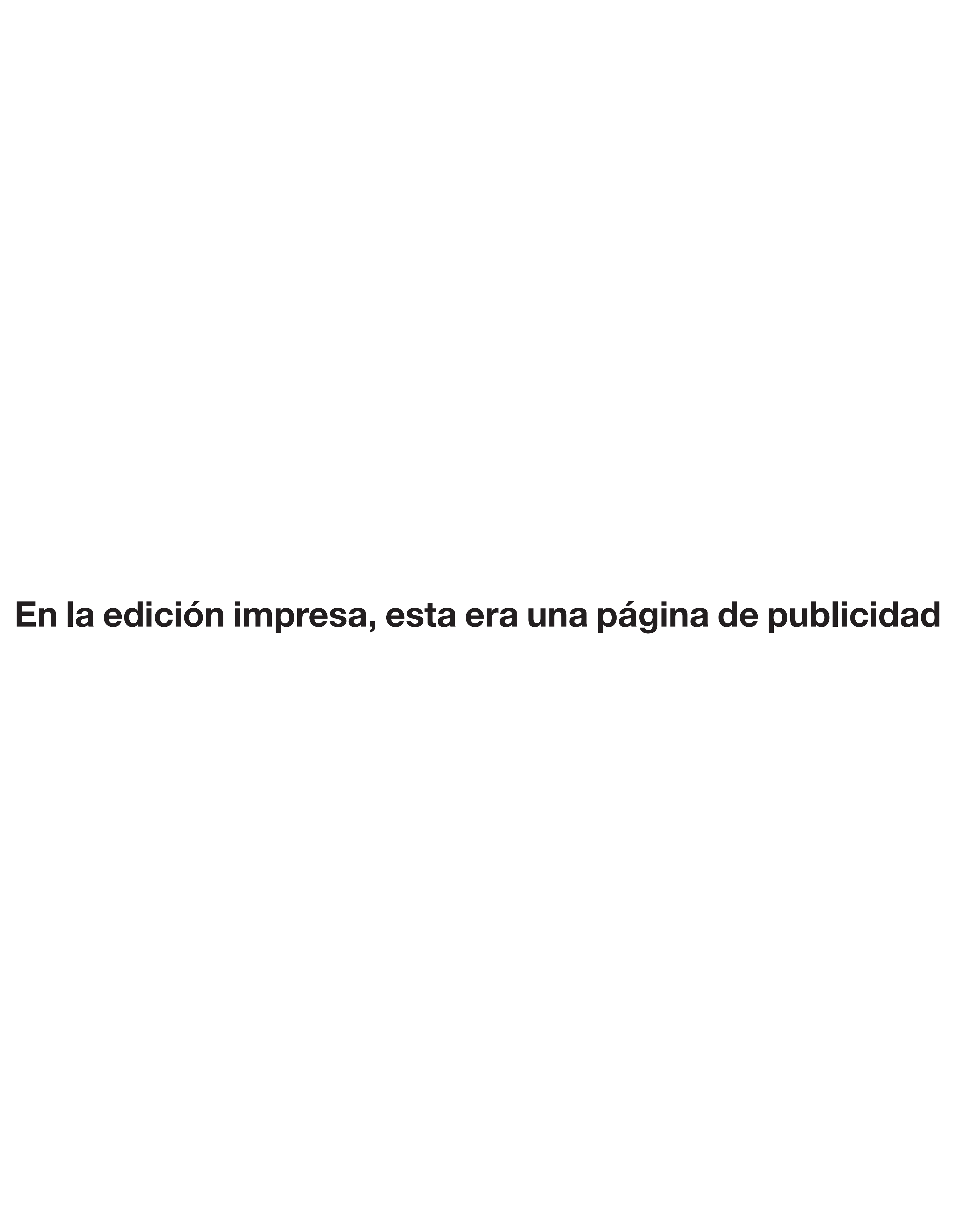
■ Compañía **Namco** ■ Género **Habilidad** ■ Fecha prevista **Enero 2006**

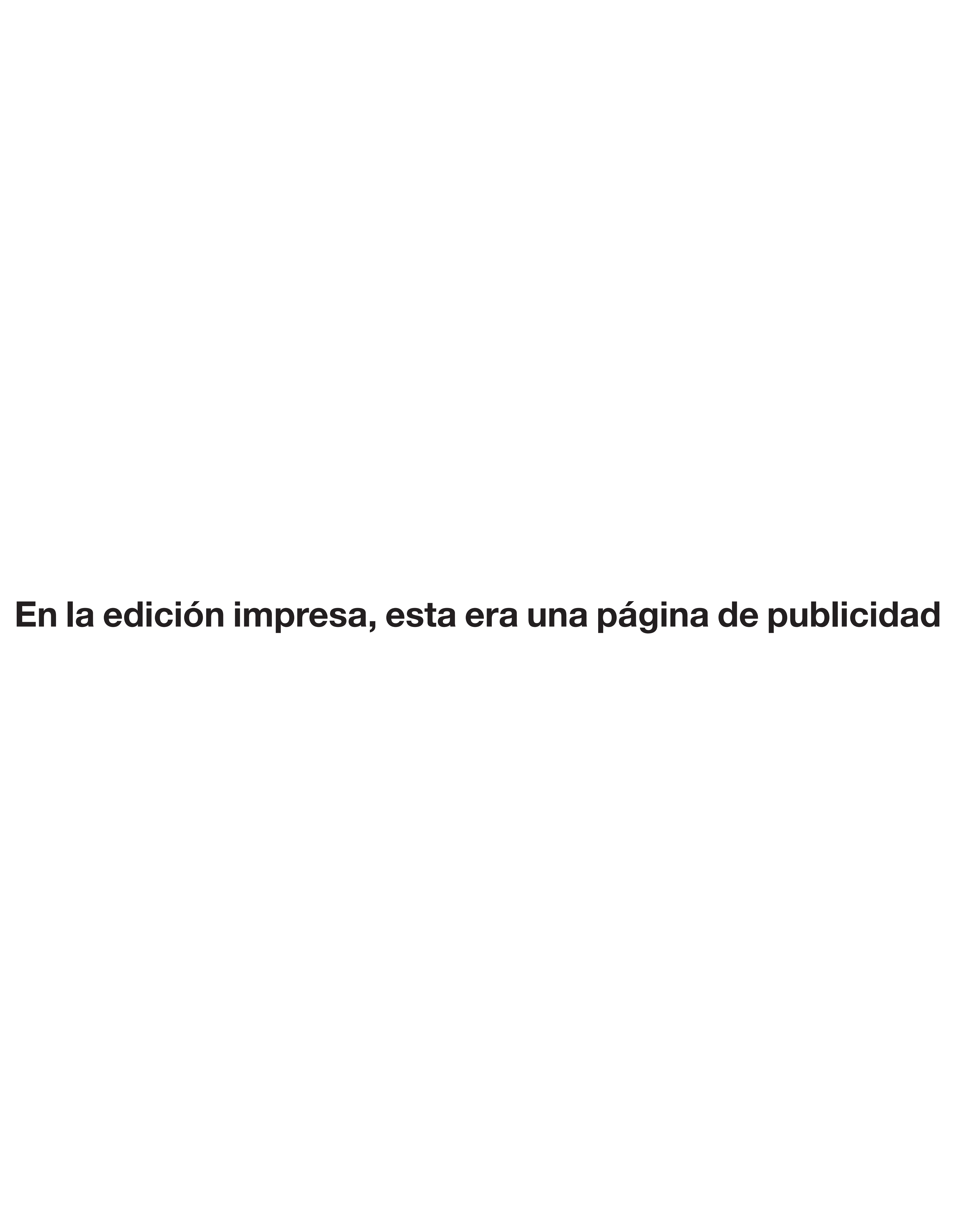
¿Cansado de los clásicos juegos de acción, deportes o aventuras? Pues tranquilo, que en PS2 todavía tienen cabida las ideas originales y rompedoras...

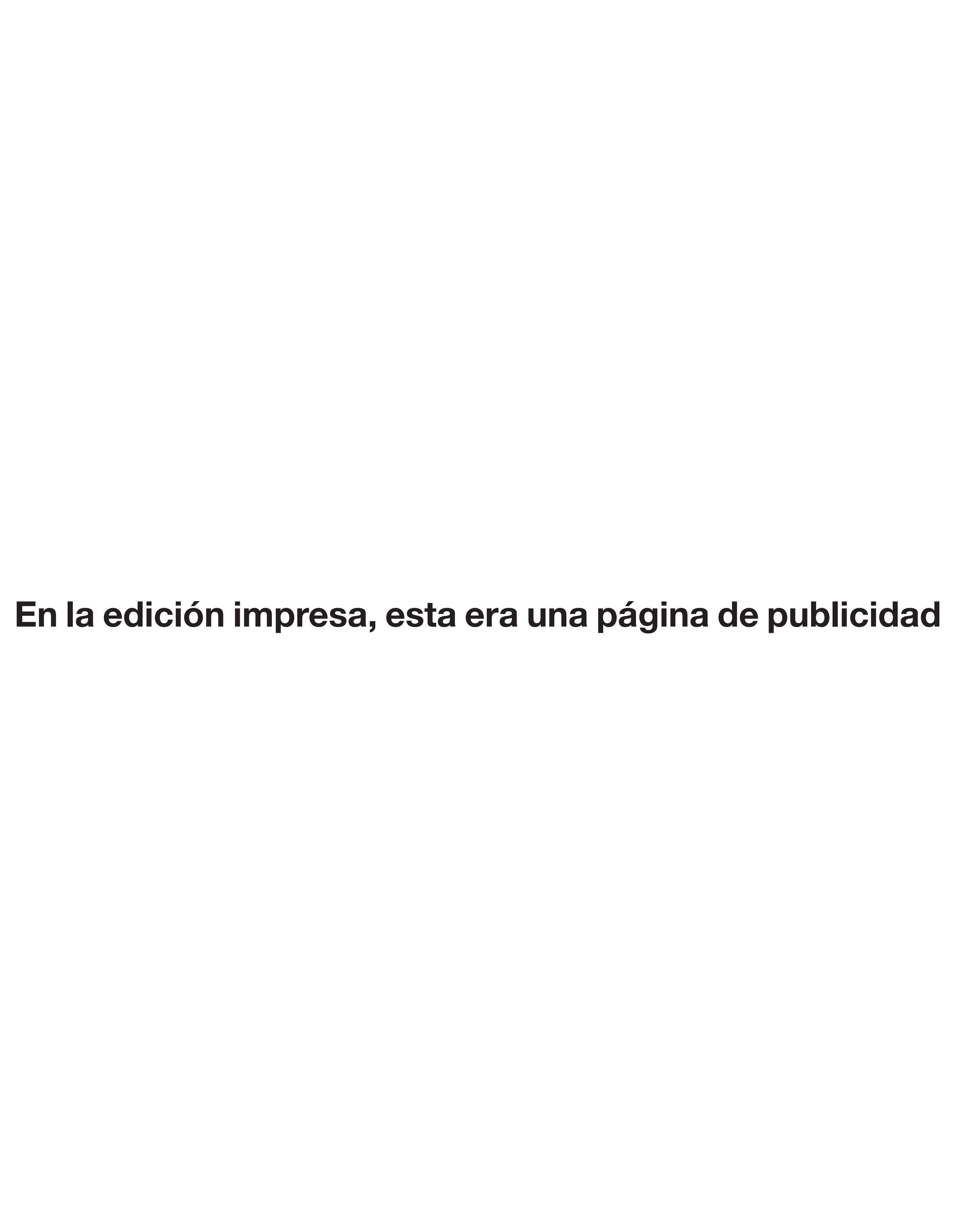
Bautizado como el primer simulador de bola de nieve, *Katamari Damacy* fue un sorprendente juego de habilidad que arrasó en USA y Japón en 2004 y, pese a su éxito, no llegó a Europa. Por suerte, podremos disfrutar de su secuela, que nos propondrá una historia y una mecánica de juego muy sencillas... y bastante "ida de olla". El rey del cosmos piensa que el universo es muy "soso", que faltan estrellas, y para hacerlo más atractivo manda a su hijo a la tierra con un Katamari, una esfera especial que puede adherir a su superficie objetos más pequeños para aumentar su tamaño. Una vez alcanzado el volumen impuesto en cada nivel, el rey del cosmos envía el Katamari al cielo, donde se convierte en un nuevo astro... Esta singular propuesta, se cerrará con modos multiijugador y un gran sentido del humor.

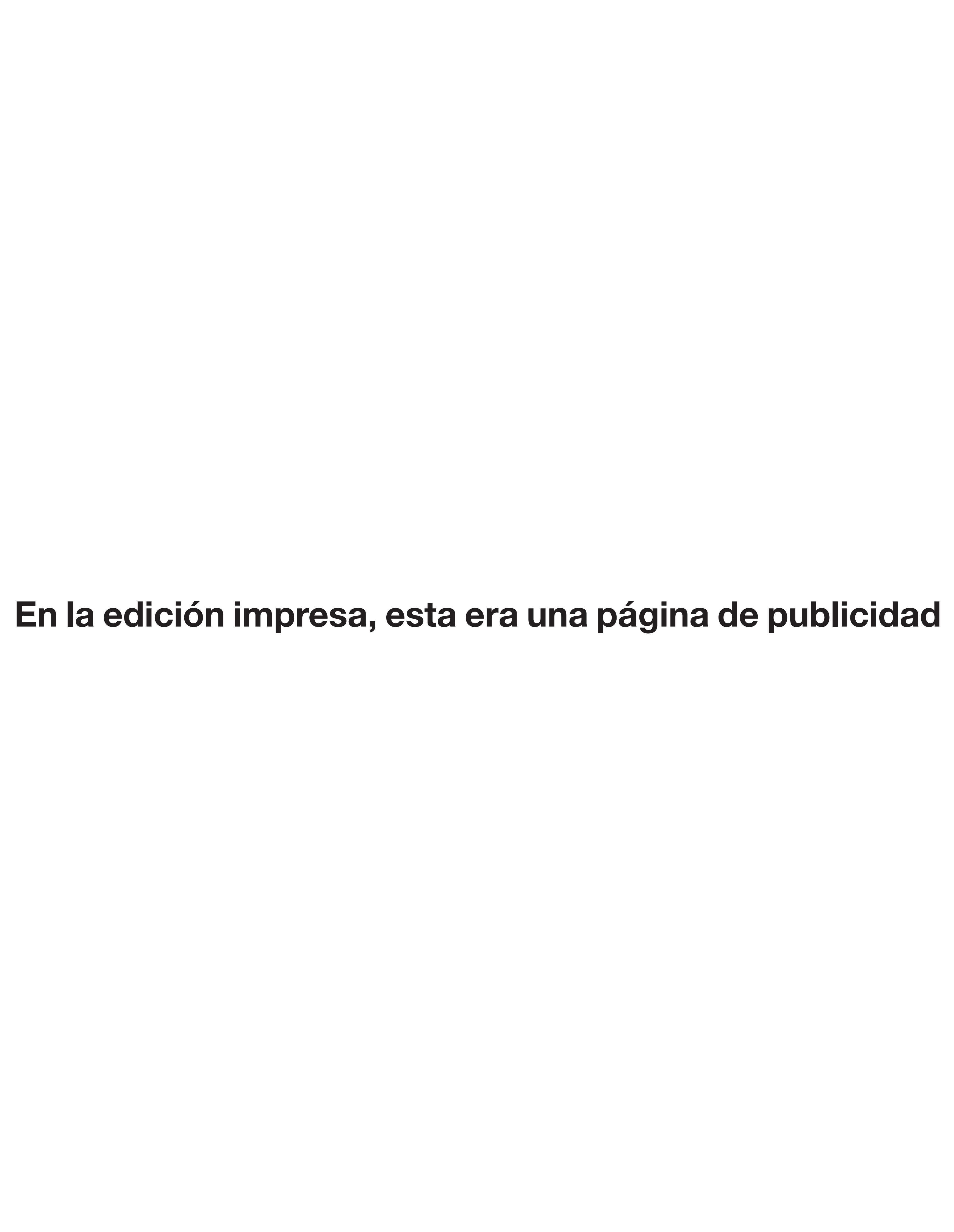
■ PRIMERA IMPRESIÓN (E)

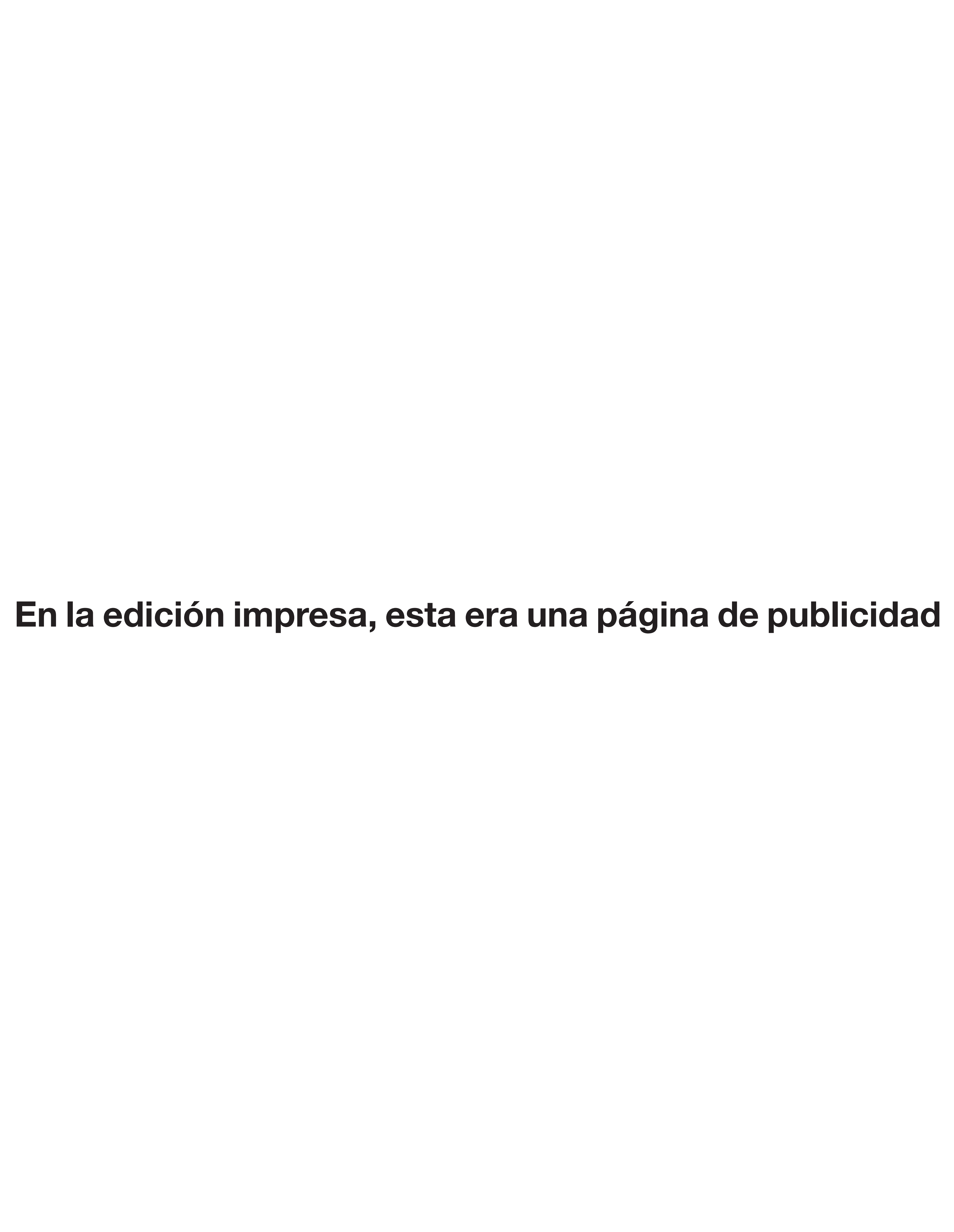
Un juego distinto a todo lo que hayas probado y muy divertido. Seguro que no te dejará indiferente...

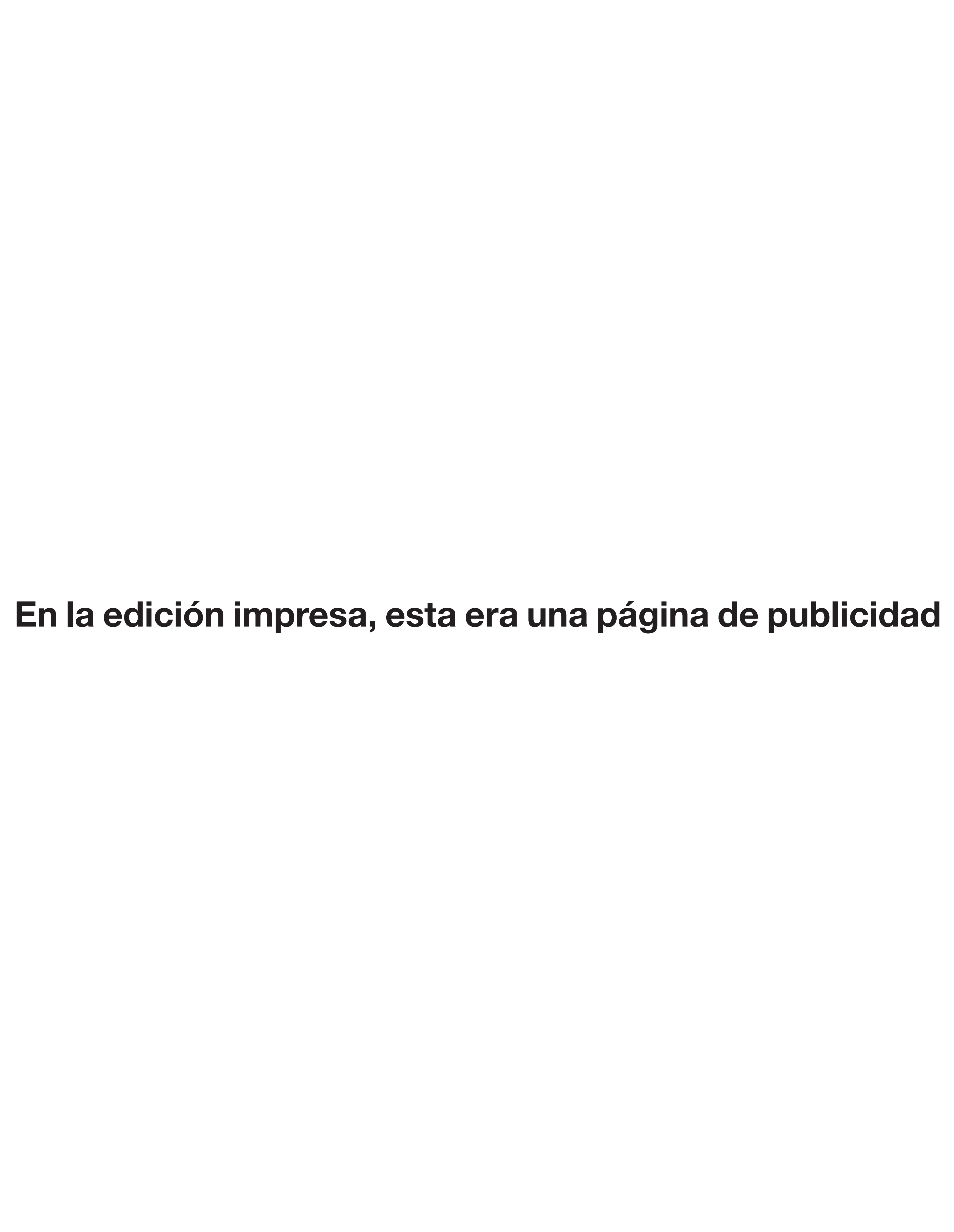

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

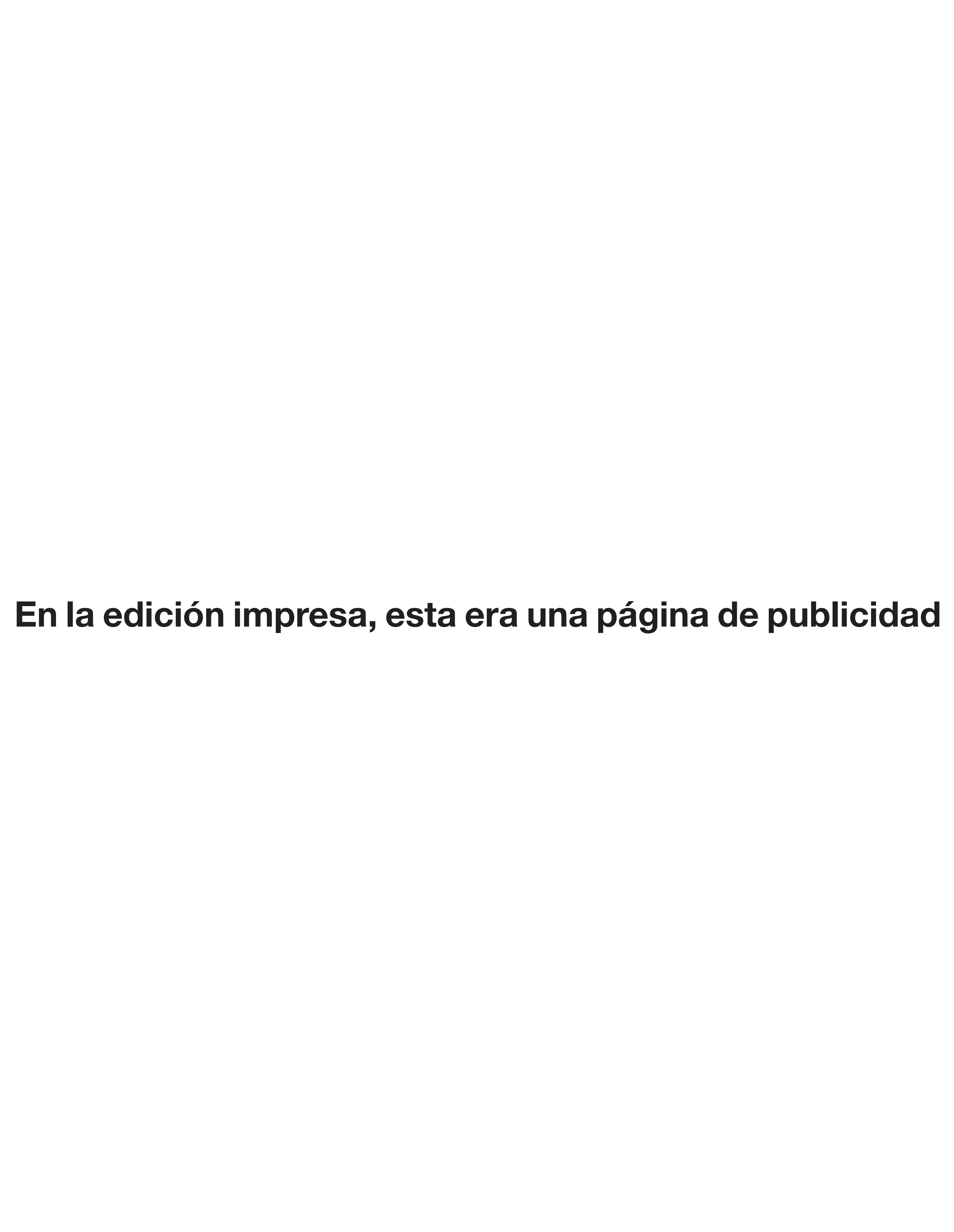

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

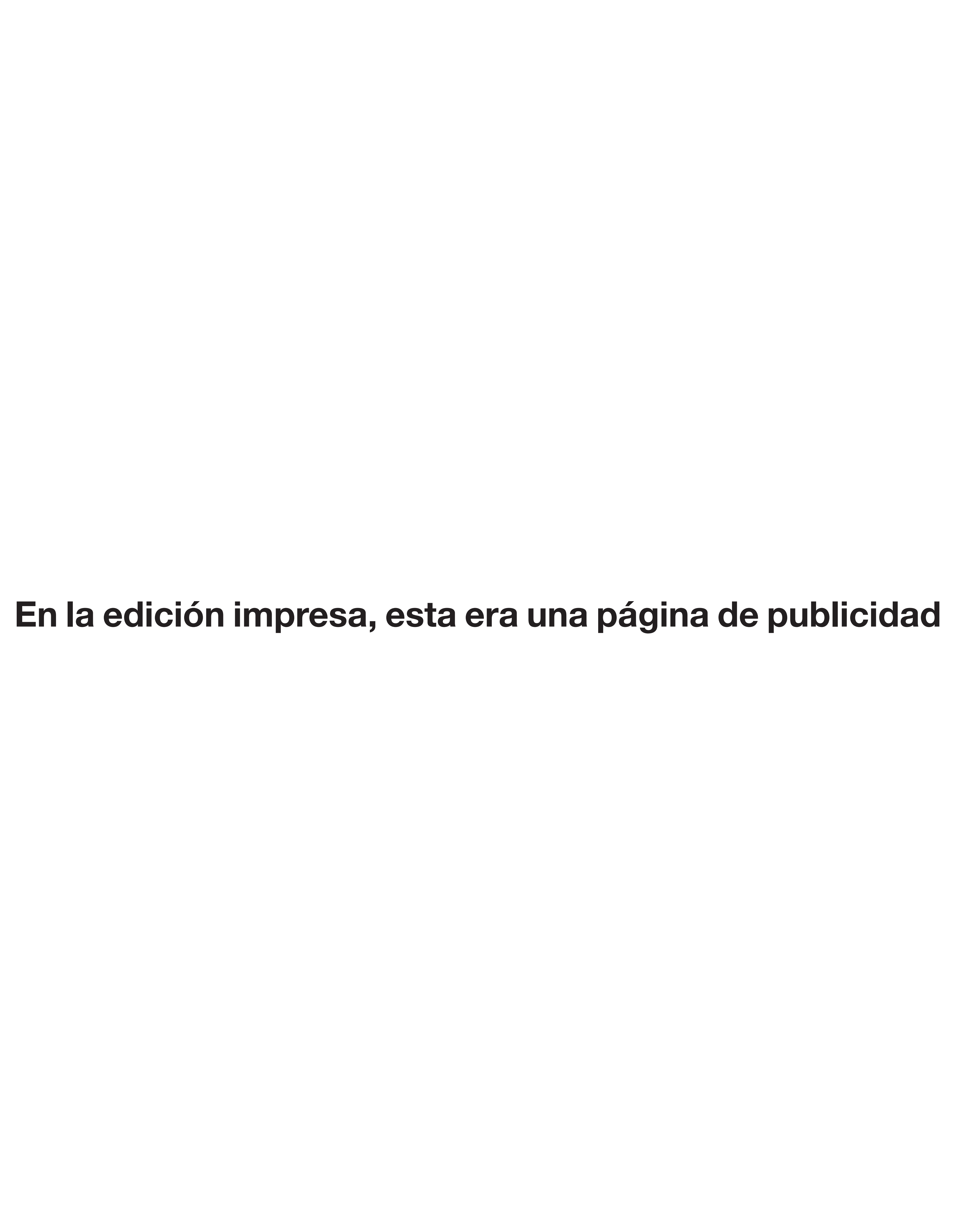

En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡Sorteamos 10 juegos Star Wars Battlefront II!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "Play83 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Star Wars Battlefront II* para PS2 que Activision y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

ORDENA LOS NOMBRES

¿TE ATREVES A TRADUCIR LOS NOMBRES de 14 personajes famosos que aparecen en Star Wars, escritos en un antiguo dialecto de Tatooine? Quizás ordenando las letras...

- AHN OLSO
- AMEC DIUWN
- THADR LUAM
- BACCAHWCE
- BACCAHWCE
- BIO AWN EOKIBN
- ADHRT DVEAR
- PILPNAAET
- AJR RAJ ISNKB
- ABOB TEFT
- ILAE
- KUODO
- ABJAB
- AYDO
- ELKU

HUMOR







BUSCA LAS DIFERENCIAS

TENDRÁS QUE SER TODO UN JEDI PARA ENFRENTARTE A LA PRUEBA DE LAS DIFERENCIAS! Ya sabes, máxima concentración y encuentra los doce errores que hay entre estas dos imágenes. Que la Fuerza te acompañe....







¿VERDADERO O FALSO?

ENTRA EN LA LEYENDA DE LA HISTORIA espacial más fascinante jamás contada y acierta cual de las tres definiciones no es la correcta. Adelante!

A El juego recogerá diferentes escenarios de las seis películas de la famosa saga

B Por primera vez, el juego estará ambientado en lugares de España

C El modo Online seguirá presente en esta segunda entrega

SOLUCIÓN: ☐

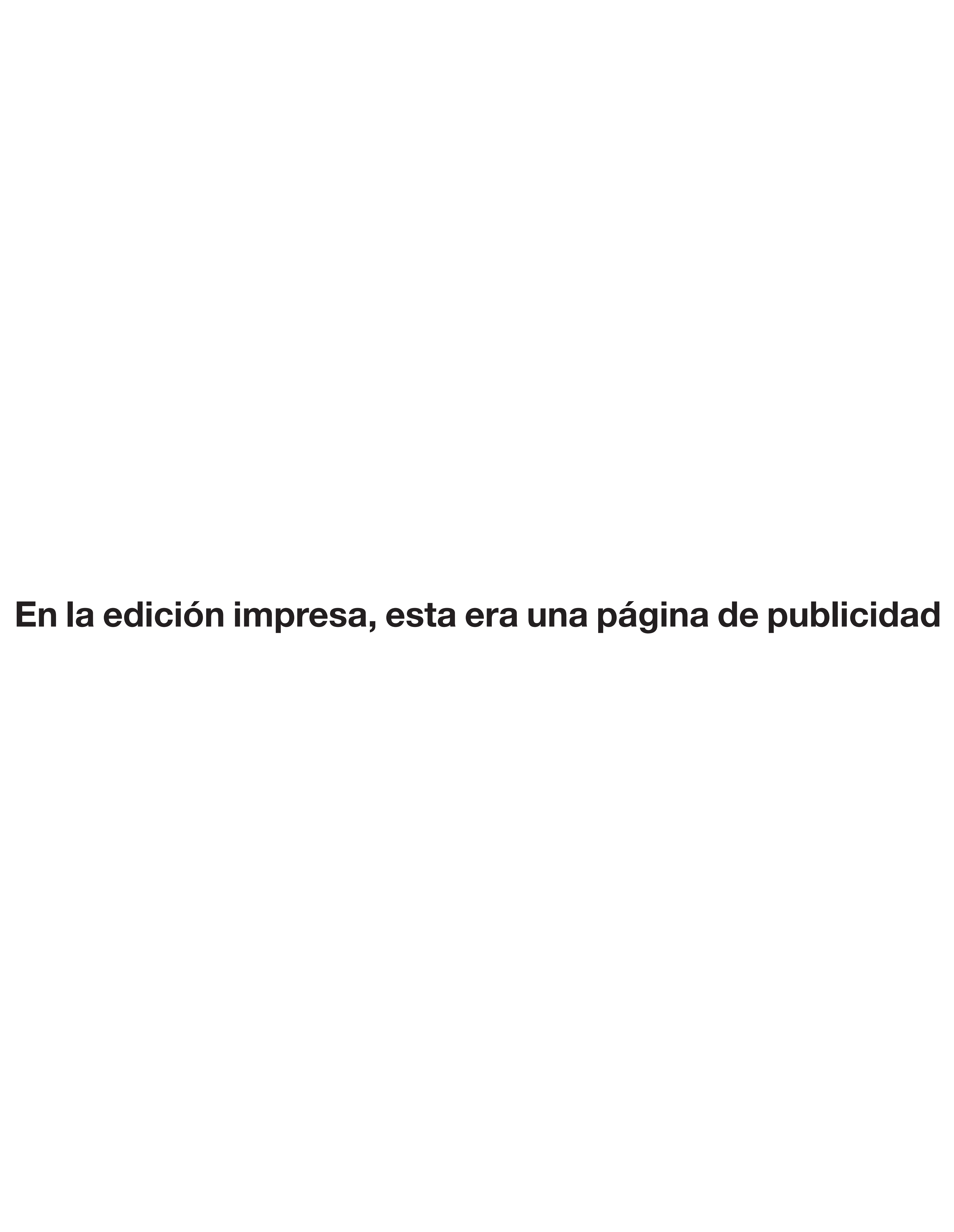


Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play 83 respuesta correcta tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play83 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de noviembre al 16 de diciembre de 2005.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL 16 DE DICIEMBRE

NOVEDAD
→ PRINCE OF PERSIA 3
El Príncipe se despide de PS2 y nosotros analizamos su aventura.

REPORTAJE
→ TOMB RAIDER LEGEND
Viajamos a San Francisco para probar en primicia la nueva aventura de Lara.

MINIGUÍA COLECCIONABLE
→ GUN
Todo lo que necesitas para sobrevivir en el lejano Oeste: mapas, misiones, minijuegos...

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2 y PSP no puedes perderte el próximo Play2Manía.

→NOVEDADES
Analizaremos los juegos más esperados de PS2 y PSP, como *Torrente 3*, *Call Of Duty 2 Big Red One*, *Star Wars Battlefront 2*, *Shadow The Hedgehog*, *El Señor de los Anillos: Tácticas* (PSP), *Los Increíbles 2*, *Crime Life*, *Los Sims 2* (PSP)...

→PREVIEWS
Y adelantaremos los últimos detalles sobre: *SOCOM 3*, *Shadow Of The Colossus*, *24 The Game*, *Urban Reign*...

→GUÍAS Y TRUCOS
No te pierdas las guías completas de dos exitazos como *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi* y *Pro Evolution Soccer 5*.

→PERIFÉRICOS
Daremos un repaso a los mejores complementos de PS2 y PSP: altavoces, pads, kits de protección, volantes, pistolas...

→GUÍA DE COMPRAS
Nuestra selección con los mejores juegos de PS2 y PSP ordenados por géneros, para que no te equivoques al comprar.

REPORTAJE
→ LOS BOMBAZOS DE 2006
Os adelantamos los futuros éxitos que nos dejará PS2 a lo largo de los próximos 12 meses...



→ SUPLEMENTO GRATUITO
¡¡¡Más de 5000 trucos!!!
Trucos para todos tus juegos. Un suplemento especial de 36 páginas, en el que no faltarán los trucos para los mejores juegos de PS2 y PSP, incluidos los nuevos éxitos de estas navidades.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Rubén Guzmán Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Miguel Fernández, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Directora de Distribución: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad: Gonzalo Fernández, Rosa Juárez.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2006

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.
axel springer

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº48



007 James Bond
Desde Rusia con Amor

Mapas • Misiones • Momentos Bond • Extras

007 afronta una peligrosa misión que le llevará a recorrer toda Europa. Si quieres que los planes de sus enemigos se vean frustrados, sigue estos consejos. El primero, abrígate bien, porque el frío que vas a pasar es de aúpa.



01 LONDRES, PARLAMENTO

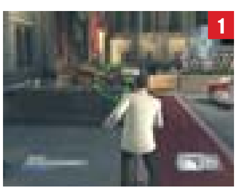
OBJETIVOS

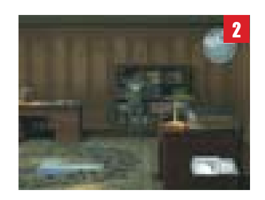
- Sube al tejado
- Destruye al helicóptero
- Rescata a la hija del Primer Ministro

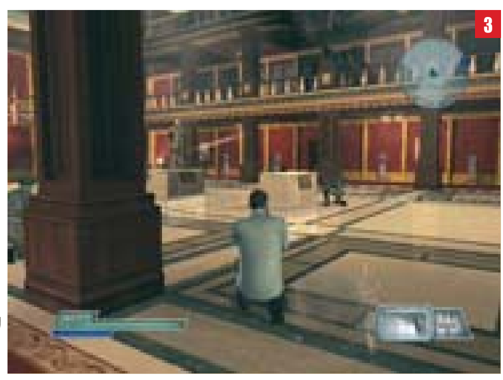
Comienzas en uno de los balcones del parlamento en donde tiene lugar el festejo. **Avanza por la terraza mientras acabas con los enemigos** que te disparan tras las barras y las mesas volcadas **1**. Después ve por la puerta del fondo a la izquierda y saldrás a un patio donde verás cómo **se llevan a la hija del Primer Ministro en un "jetpack"**. Sigue abatiendo adversarios, recoge **cartuchos** y **chalecos antibalas**, y abre la segunda puerta a la izquierda. Tras encontrarte con un soldado británico, sigue adelante y verás a un enemigo de espaldas junto a una estantería. Acaba con él con ayuda del **"Enfoque Bond"** **2**. Llegarás a un patio cerrado donde hay un intercambio de disparos entre soldados y secuestradores **3**. Ayuda a los soldados a despejar la zona y sube por la escalera que hay al fondo a la derecha. Recorre el balcón superior abatiendo a más hombres de Octopus, **salta la barricada** de muebles y sigue subiendo por la escalera del fondo.

En la siguiente terraza, dispara a los secuestradores que cuelgan de las cuerdas y **salta a la lámpara** colgante de la izquierda. Avanza de lámpara en lámpara hasta llegar al otro extremo de la terraza. Entra por la puerta "escoltada" por dos jarrones y llegarás a una cámara donde verás al jefe de los secuestradores huir de nuevo con la chica en el "jetpack". Acaba con el enmascarado que sale por una puerta del fondo y entra por esa misma puerta. Verás otra **puerta cerrada con un dispositivo** **4**. Reviéntalo a disparos y se abrirá. En la siguiente estancia, habla con la mujer, que te dará una **llave** para llegar a la azotea del parlamento **5**.

Coge el plano simple del fondo y vuelve a la cámara anterior. Acaba con un par de enmascarados más y sal al patio cerrado, donde tendrás que abatir a otra pareja de enemigos sostenidos en cuerdas. Después **usa la llave en la puerta de las luces rojas** de la izquierda y sube hasta la azotea, donde


1


2


3

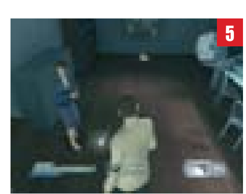
verás a un helicóptero marcharse con la chica secuestrada.

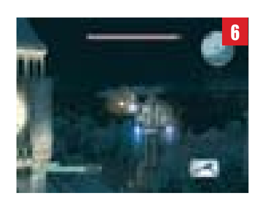
Coge el "jetpack", sube hasta las agujas del Big Ben y acaba con los pistoleros que cuelgan de las agujas de alguno de los lados del reloj. Te empezarán a disparar un par de tipos también subidos en "jetpacks". Dales duro. Ahora **tendrás que enfrentarte al helicóptero**. Sitúate cerca del reloj y dispárale largas ráfagas de tiros 6. Cuando te dispare o se abalance sobre ti, utiliza ● + stick izquierdo para esquivarle. **Aprovecha los muros del Big Ben para protegerte** y sorprender al helicóptero 7. Siguiendo esta estrategia le derrotarás sin problemas.

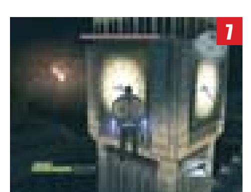
↘ MOMENTO BOND

DERRIBA EL HELICÓPTERO RÁPIDAMENTE.
Lánzate en una cara a cara contra el helicóptero enemigo y no ceses en ningún momento de dispararle manteniendo todo el rato los botones L1 y R1 apretados. Tendrás que ser especialmente rápido para esquivarle cuando te embista con las hélices o te dispare con la ametralladora o si recurre a sus mortíferos misiles, e ir tras él cuando intente alejarse un poco de tu situación para no darle tiempo a reponerse. Si consigues destruirlo en menos de un minuto en hacerlo, conseguirás este objetivo.


4


5


6


7

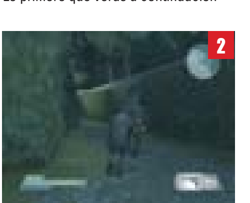
02 LABERINTO DE ESTAMBUL

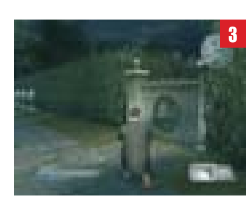
↘ OBJETIVOS

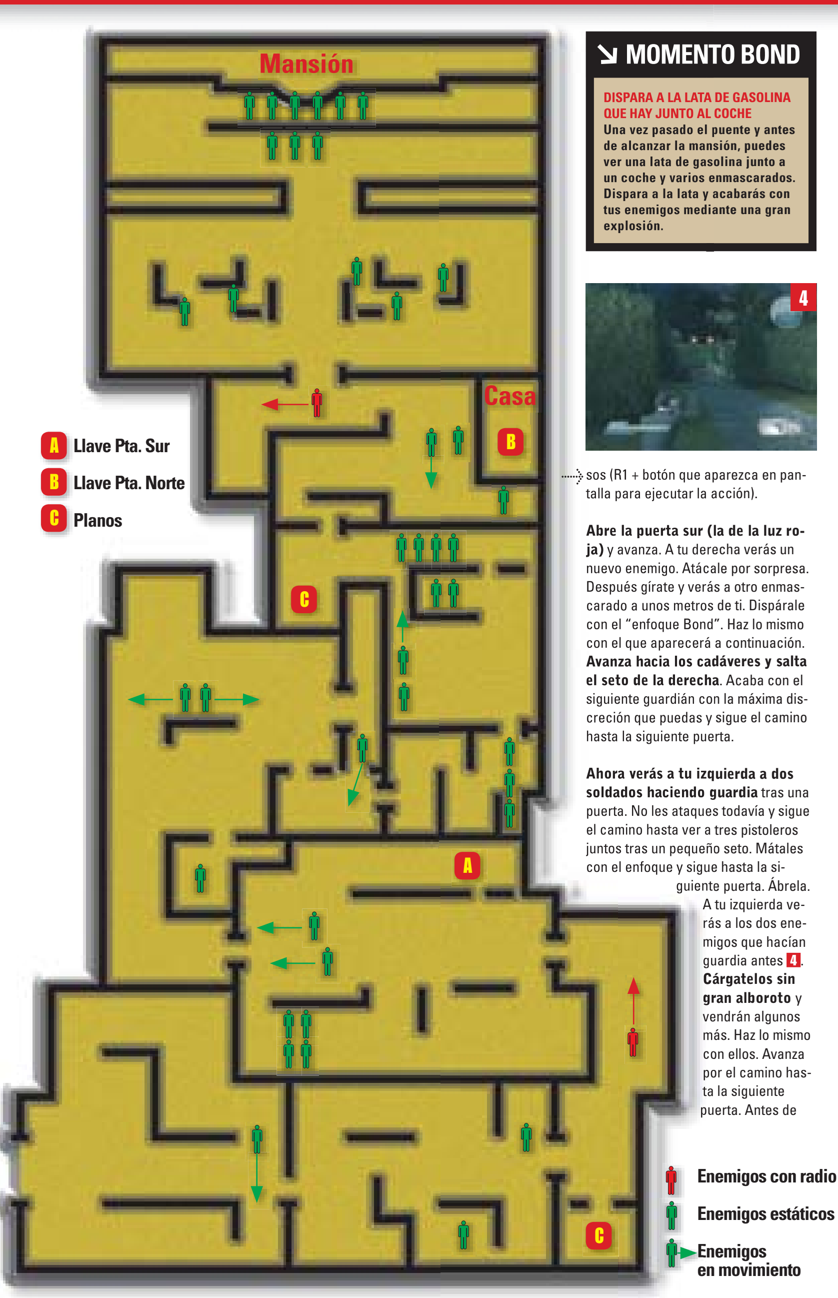
- **Encuentra la llave de la puerta Sur**
- **Encuentra la llave de la puerta Norte**
- **Infíltrate en la mansión**

Esta es una misión en la que la discreción es muy importante, así que familiarízate con el botón R2 para **mantener activa la opción de caminar con sigilo**. Baja las escaleras y observarás a un enmascarado pasar hacia la derecha 1. Sorpréndele por la espalda con R1 y abre la puerta enrejada. Avanza y verás a tu derecha a otro pistolero junto a otra puerta. Acaba con él mediante un certero disparo usando el "enfoque Bond". Luego bordea el seto de la derecha y verás a otro enemigo a unos metros. Mátale con otro disparo silencioso a la cabeza. Después avanza hacia la **puerta enrejada** y ábrela. Lo primero que verás a continuación es a **un hombre de Octopus armado con un radio transmisor**. Antes de hacer nada, salta el muro de tu derecha y conseguirás unos **planos** que te darán puntos. Luego acércate y atácale por sorpresa 2. Sigue adelante y abre la siguiente puerta. Verás algunos pistoleros frente a ti. Espera a que se alejen y **trepa por el muro de la derecha** 3. Tras éste, verás la **llave** de la puerta sur. Sigue adelante y acaba con los tres enmascarados mediante disparos con silenciador o ataques sigilo-


1


2


3



↘ MOMENTO BOND

DISPARA A LA LATA DE GASOLINA QUE HAY JUNTO AL COCHE

Una vez pasado el puente y antes de alcanzar la mansión, puedes ver una lata de gasolina junto a un coche y varios enmascarados. Dispara a la lata y acabarás con tus enemigos mediante una gran explosión.

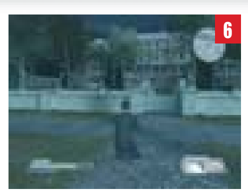
sos (R1 + botón que aparezca en pantalla para ejecutar la acción).

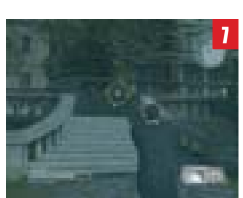
Abre la puerta sur (la de la luz roja) y avanza. A tu derecha verás un nuevo enemigo. Atácale por sorpresa. Después gírate y verás a otro enmascarado a unos metros de ti. Dispárale con el "enfoque Bond". Haz lo mismo con el que aparecerá a continuación. **Avanza hacia los cadáveres y salta el seto de la derecha**. Acaba con el siguiente guardián con la máxima discreción que puedas y sigue el camino hasta la siguiente puerta.

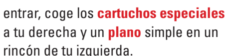
Ahora verás a tu izquierda a dos soldados haciendo guardia tras una puerta. No les ataques todavía y sigue el camino hasta ver a tres pistoleros juntos tras un pequeño seto. Mátales con el enfoque y sigue hasta la siguiente puerta. Ábrela. A tu izquierda verás a los dos enemigos que hacían guardia antes 4. **Cárgatelos sin gran alboroto** y vendrán algunos más. Haz lo mismo con ellos. Avanza por el camino hasta la siguiente puerta. Antes de











entrar, coge los **cartuchos especiales** a tu derecha y un **plano** simple en un rincón de tu izquierda.

Sal por la puerta y coge más cartuchos especiales. Verás una casa y algunos de pistoleros haciendo guardia. Acaba con ellos y entra en la casa. A la izquierda, sobre una mesa, podrás coger la **llave de la puerta norte** 5.

Sal de la casa y ve hacia la puerta de la derecha, la puerta norte. Junto a ella verás a **otro enemigo con radio**. Sorpréndele por la espalda. Entra por la puerta y verás una gran **mansión** rodeada de setos. Elimina con sigilo a cuantos guardias aparezcan y avanza hacia el puente del centro 6. Ahora **tendrás que completar el "Momento Bond"** de la misión. Tras hacerlo, sube hasta la puerta de la mansión mientras te deshaces de más guardias 7 y te llevarás una sorpresa...

03 ENTRENAMIENTO MI6

OBJETIVOS

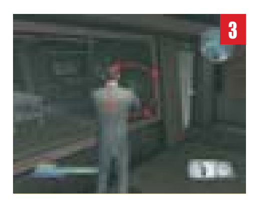
- **Recibe instrucciones de M**
- **Recibe instrucciones de Q**
- **Utiliza el reloj con láser para alcanzar la bomba**

Esta misión es un **entrenamiento en el que recibirás una instrucción por parte de los jefes del MI6**. Empiezas en el despacho de Monypenny, donde recibes una llamada de M. Busca en los archivos y obtendrás un **smoking formal** 1. Después abre la puerta y **ve a hablar con M, tu jefe**, que te hablará de tu objetivo en el juego, **robar una máquina descifradora soviética**, la "Lektor". Busca en los **archivos** de la izquierda y conseguirás otro **plano** simple. Tras la charla, regresa al despacho de Moneypenny, coge la puerta del fondo y toma el **ascensor** del pasillo.

Llegarás a un sótano de experimentación donde te espera Q. Busca en el armario de la derecha y conseguirás **cartuchos**. Después **activa las diferentes luces** para ir viendo los nuevos inventos de Q 2 y, cuando termine su exposición, ve a la puerta del fondo.

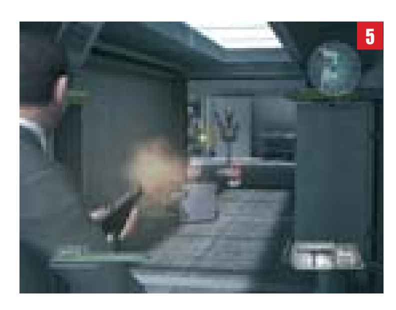






Comenzará una misión de entrenamiento en la que **tendrás que desactivar una bomba**. Usa el **reloj láser** para explotar el dispositivo tras el cristal 3 y entra en la sala contigua. Vuelca la mesa y **destruye al maniquí** que te dispara. Avanza y sigue destruyendo maniquíes. En la siguiente estancia, **explota el bidón que hay tras la mampara** con el reloj láser y luego acaba con los maniquíes. Coge el **maletín** de la mesilla de la derecha y desbloquéalo para ganar puntos de investigación 4. **Luego dispara al dispositivo de tu izquierda** y accederás a una nueva estancia. Acaba con más maniquíes-robot 5 y busca en el armario para obtener otro **plano**. Después **usa el reloj láser** para romper el dispositivo tras el cristal y entra en esa sala. Vuelca la mesa, abate a los robots y **desactiva la bomba**.


4


5

04 ESTAMBUL 1

OBJETIVOS

- **Entra en la tienda de repuestos**
- **Destruye el garaje ruso**
- **Encuentra la ametralladora**
- **Destruye el tanque**
- **Lleva a Kerim Bey a la estación T**

La primera parte de esta misión es una trepidante **persecución en coche**. Avanza por la carretera mientras te sigue el coche negro 1. Llegarás junto a un puente, donde un asesino de Octopus, Red Grant, explotará con un bazoka el coche de tus perseguidores. Pronto, observarás **varios vehículos que te empiezan a disparar** y contra los que tendrás que abrir fuego o atacar con el pincha-ruedas (▲). Cuando llegues a una gran plaza, desvíate a la derecha **siguiendo el punto azul del mapa** y entrarás en la tienda de repuestos. Luego sal marcha atrás y sigue recto. Dispara a los coches que te acosan y **sigue la carretera en dirección al punto rojo** del mapa. Cuando llegues al garaje ruso, destrúyelo. Ve a la derecha y **sigue hacia el punto azul del mapa** por la carretera que pasa junto a un castillo. Llegarás a una **verja** que se cierra, tras la cual aguarda un tanque. Ahora **tendrás que ir a por la ametralladora** para acabar con él y poder seguir adelante.

Ve con Bond hacia el callejón de la derecha y haz rápel en la luz azul. Verás a un soldado ruso haciendo guardia. Ocúltate tras la pared y mátale de un disparo con silenciador cuando te dé la espalda 2. Tras la esquina siguiente, verás dos soldados más. Acaba con ellos y **baja haciendo rápel**. Cruza la puerta abierta del pequeño patio cerrado de enfrente y conseguirás **cartuchos** y unos **planos**. Luego sal

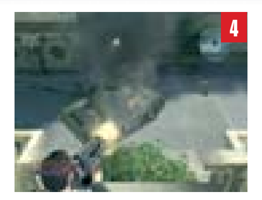

1


2


3

de allí, ve a la luz azul del fondo y **sube haciendo rápel**. En esta nueva terraza tendrás que acabar con tres rusos más. Antes de hacer de nuevo el rápel en la luz azul del otro extremo, mata a los soldados que hacen guardia en el siguiente edificio. Ahora salta hacia allí y coge la **escopeta Bosch** y las **municiones**. Llegarán más soldados. Acribíllalos y sigue por el balcón. Antes de bajar por el otro extremo de la terraza, acaba con otro trío de militares que aguardan en el edificio de enfrente 3.

Baja y haz rápel para subir al edificio siguiente. Ahora llegará el **"Momento Bond" del nivel**. Ya dentro del edificio, vuelca la mesa de la derecha y acaba con unos cuantos soldados más que aparecerán en la zona. Ve a la siguiente habitación y encontrarás más **planos** detrás de los sofás rojos. Tras cogerlos, **ponte a los mandos de la ametralladora y dispara sin descanso al tanque** hasta que explote 4. Misión completada.


4

MOMENTO BOND

HAZ RÁPEL Y ENTRA POR LA VENTANA

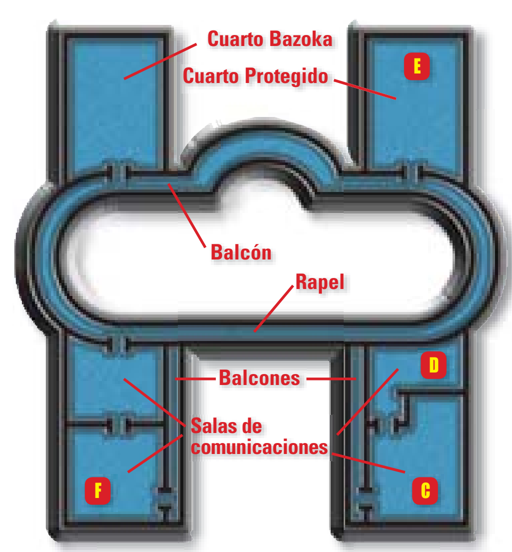
Usa el rapel en el edificio contiguo al de la ametralladora y entrarás en éste destrozando la ventana y matando al soldado que hace guardia junto a ella.

05 ESTACIÓN T

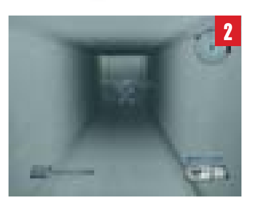
OBJETIVOS

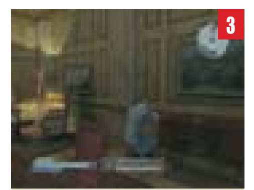
- **Rescata a tres rehenes**
- **Desactiva cinco bombas**
- **Desactiva la última bomba antes de que se acabe el tiempo**
- **Destruye el helicóptero ruso**

Nada más empezar, acaba con los dos soldados rusos que empiezan a dispararte desde la entrada de la estación 1. Después ve al otro extremo del jardín y coger los **cartuchos especiales de metralleta** que hay detrás del coche negro. Vuelve junto a tu coche y **coge del maletero el Q-Cóptero**. Luego ve a la parte derecha de la entrada, trepa el muro y **utiliza el Q-Cóptero por el conducto de ventilación** sobre la puerta cerrada 2. Recorre el conducto hasta llegar a un vestíbulo y **explota el aparato junto a la puerta bloqueada por el dispositivo**. Entra con Bond en el vestíbulo y acaba con los soldados que ahí aguardan. Rescatarás al **primer rehén**. Busca en el archivador del fondo a la derecha, junto al cristal, y encontrarás un **plano**. Luego ve por el pasillo de la izquierda y abre la puerta. Verás una sala con varias mesas de trabajo y a un **soldado con un transmisor de radio**. Acaba con él y con todos sus compañeros que aparecerán a




1


2


3

Cuarto Bloqueado

E Bomba final
F Rehen
G Maletín

Almacén

Sala

Rapel

Armería secreta

Sala Mesas de trabajo

Vestíbulo

Sala Biombos

Hall Principal

Comienzo

Jardín

C Planos
D Bombas

↘ JEFE HELICÓPTERO RUSO

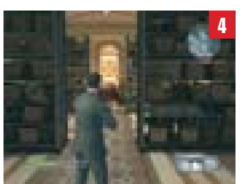
Un gran helicóptero irrumpirá en la estación y tendrás que destruirlo, lo que no será fácil de lograr, ya que el enemigo se las trae.
Corre hasta el muro que ha destrozado, coge el bazoka y atácale 1. Después de cada disparo, corre a ocultarte de sus ataques tras las columnas 2. Primero disparará una ráfaga con su ametralladora y a continuación lanzará un par de explosivos, tras lo cual hará un "descanso" y podrás volver a atacarle.
Cuando se gaste el bazoka, puedes utilizar las granadas, la metralleta cargada de munición especial o incluso la escopeta si te quedas sin munición de las otras armas.
Sigue la estrategia de "ataque-escondite-ataque" y le acabarás venciendo.

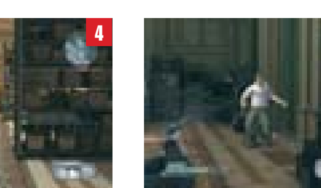
1

2

continuación en la estancia. Luego abre la puerta de la derecha y entrarás en una sala donde hay un gran biombo. Ve al otro lado del biombo, coge los **cartuchos** del mueble y sal por la siguiente puerta. Llegarás a un salón donde hacen guardia dos soldados. Mátalos y **desactiva la bomba** de la derecha 3. Abre la siguiente puerta y llegarás una gran sala central con más soldados, uno de ellos con una radio. Acaba con éste y luego con todos los demás que vayas apareciendo. Cuando la zona esté limpia, ve a la parte de la sala donde hay varios artefactos electrónicos y unos grandes mapas. **Tras el mural de mapas, en una columna, podrás desactivar una segunda bomba**. Tras hacerlo, llegarán más soldados a los que tendrás que eliminar.

Ahora ve a la parte de la sala oculta tras unos andamios y una tapia verde y podrás desactivar una **tercera bomba**. Luego abre la puerta que está a un lado de los **andamios** y llegarás una especie de almacén. Acaba con los soldados que veas allí 4 y **desactiva la cuarta bomba** en la esquina. Sal de nuevo a la sala central y vendrán más soldados a los que acribillar.


4


5

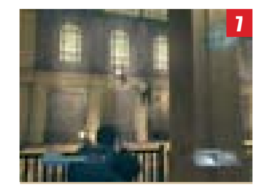

6

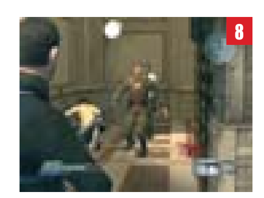
Ahora dirígete a la puerta de enfrente simulada en la pared y podrás completar el "Momento Bond". Después **ve a la luz azul de al lado y haz rápel** para alcanzar el balcón superior. Corre hacia la izquierda y verás una **puerta protegida por un dispositivo** al que tendrás que disparar. Hazlo y entra. Es una sala larga en la que, aparte de más **munición**, podrás conseguir al fondo un **traje de camuflaje**. Póntelo y sal. Sigue por la derecha hasta llegar a una puerta que da a una sala de comunicaciones. Coge allí más **munición** y ve por la puerta del fondo hasta otra **sala de comunicaciones**. Acaba con los dos soldados rusos que allí verás 5 y **liberarás a otro rehén**. Tras hacerlo, ve al otro lado de la fila de aparatos y encontrarás otra puerta. Ábrela.

Ahora estarás en el balcón superior de la sala de las mesas de trabajo. Baja por la derecha y llegarás al **vestíbulo principal** del hotel, donde la primera bomba explotó 6. Sube por las escaleras de enfrente y entra por la primera puerta que veas. Llegarás a una nueva **sala de comunicaciones** donde aguarda otro soldado. Elimínale de un certero disparo en la nuca y coge los **planos** del mueble de la pared izquierda. Después **destruye el dispositivo de bloqueo** de la puerta de enfrente y entra en una nueva sala de comunicaciones. Finiquita al soldado ruso y **desactiva la quinta bomba**. Sal de nuevo al balcón y mata a los rusos que se descuelgan del techo para atacarte 7. Después vuelve sobre tus pasos hasta la **gran sala central de los mapas** y baja haciendo rápel. Ve a la puerta bloqueada de enfrente, la puerta junto a la cual hay un conducto de ventilación, **e introduce el Q-Cóptero por el conducto**. Ve con el aparato hasta la **puerta bloqueada** con una silla y explótalo. Entra con Bond y mata a los militares para **liberar al tercer rehén** 8. Coge los **planos** del fondo de la habitación y una secuencia de vídeo te mostrará a un soldado ruso activando una nueva bomba. Antes de irte, coge el **maletín** que hay sobre las cajas para obtener **puntos de investigación**. Después sal una vez más a la sala de los mapas, acaba con más soldados que vendrán enseguida, **sube al balcón superior haciendo rápel y dirígete a la puerta cuyo dispositivo de bloqueo destruiste** (punto rojo en el mapa). Entra, acaba con más rusos y **desactiva la bomba**. Pero todavía no ha acabado la misión. Ahora **te las tendrás que ver contra todo un helicóptero** de combate.
(VER CUADRO JEFE HELICÓPTERO RUSO)

MOMENTO BOND

ENCUENTRA LA ARMERÍA SECRETA
Tras una puerta oculta simulada en la pared, a la izquierda de los andamios de la sala grande de los mapas, se encuentra la armería secreta. Entra en ella y podrás hacerte con más munición y un plano.





06 ESTAMBUL 2

OBJETIVOS

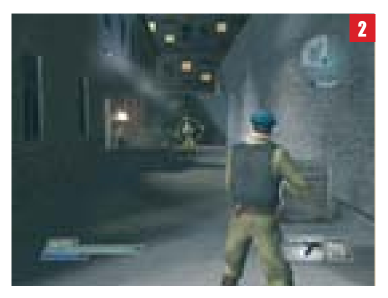
- **Hazte con los uniformes en el piso franco**
- **Destruye el coche antes de que escape**
- **Pase el control ruso**
- **Suelta el bote**

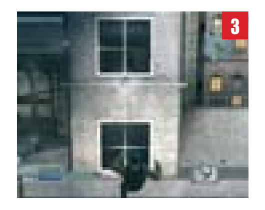
Avanza con el coche por la calles de Estambul mientras varios vehículos te disparan y tratan de estorbarte 1. **Sigue el mapa hasta el punto azul** y detén el coche sobre el círculo del mismo color. Baja del vehículo, entra en la casa, coge el **uniforme de ruso** y póntelo. Antes de volver al coche, coge los **planos** que hay en el archivador. Al salir, acaba con unos cuantos soldados que intentar hacerte una emboscada y **persigue al coche rojo** que huye. Pisa a fondo y ve tras él, disparándole sin cesar hasta que explote.

Si el estado de tu coche es muy malo, puedes ir al taller para repararlo. Abatido el coche enemigo, **ve hacia el puesto de control ruso** (el punto azul del mapa que no es el taller). **Aparca el coche en el círculo** y entra en el edificio.

Lo primero que verás será un mostrador con una mujer y algunos soldados. Ve a la sala de la izquierda y coge en los archivos la **llave de la armería**, 









↘ MOMENTO BOND

ENTRA EN LA ARMERÍA SECRETA
La segunda puerta del pasillo junto a la recepción del edificio de control es una armería secreta. Aunque no habrá mucho con lo que armarse, sí podrás conseguir un maletín y el tercer plano de la misión.

cartuchos y un **plano**. Vuelve a la recepción, coge el **fusil de asalto** y sal por la puerta donde éste estaba apoyado. Sigue el pasillo y entra por la segunda puerta que veas para **cumplir el "Momento Bond"** de la misión. Después sal por la armería y ve por la puerta que has pasado. Saldrás al **pequeño muelle** de un canal, donde tendrás que abatir a varios soldados que tratan de sorprenderte por la espalda 2. Después sube las escaleras de la derecha y **haz rápel** hasta el edificio de enfrente 3. Acaba con unos cuantos enemigos y ve al **archivador** del exterior que hay junto al bote para coger el cuarto **plano** de la misión. Después dirígete a la **palanca** y, en cuanto la actives, verás aparecer un soldado que comienza a dispararte sin parar 4. Acaba con él y saldrán más enemigos a por ti. Mientras combates, **aprovecha los momentos de menos tiroteo para mover la palanca y poder soltar el bote**. Cuando hayas llevado la embarcación hasta el agua, podrás huir.

07 BAJO TIERRA

↘ OBJETIVOS

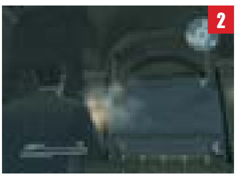
- **Ve al observatorio**
- **Busca los planos en la sala de operaciones**
- **Huye con el "jetpack"**

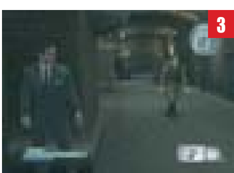
Comienzas a bordo de una lancha, manejando la ametralladora mientras tu amigo Kerim conduce por unos canales secretos. Avanza y empieza a disparar a todos los soldados que veas en las alcantarillas. **Usa el "zoom"** para poder apuntar mejor. **No tardará en aparecer una motora,** a la que también deberás acribillar hasta que explote 1. A continuación, con la lancha detenida, vuela la **cerradura** que tu compañero te indica. Sigue avanzando y disparando a los soldados que te acosan. Cuando llegues hasta una **gran compuerta de hierro** que te cierra el paso, **vuela los engranajes** a balazos para poder pasar. La lancha seguirá avanzando. Sigue disparando a los enemigos sin descanso y llegarás a una **nueva compuerta** que también tendrás que abrir destrozando los engranajes 2. Al momento, verás aparecer una **lancha motora armada** a la que tendrás que abatir. Después llegarás a otro recinto con balcones donde tendrás que matar a más soldados y acabar con otra lancha. A continuación, esta dura travesía concluirá.

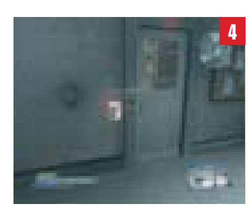
Ya en tierra, sal de debajo del puente y ve a la escaleras de la izquierda. Allí verás a varios soldados haciendo guardia 3. Distráeles con los **gemelos sónicos**, acaba con ellos y ve por la **puerta verde** de la izquierda. En la nueva estancia, ve hasta la bandera soviética y **coge del armario** una potente **Mágnum Wright**.

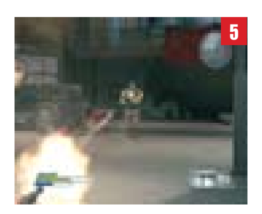
Sigue por la puerta verde y llegarás a una sala amplia con soldados haciendo guardia. Cárgatelos con tu nueva arma y sube al piso de arriba, donde tendrás que eliminar a unos cuantos soldados más. Después podrás ver en la terraza de la izquierda, junto a unas estanterías con cajas, un **conducto de ventilación**. Introduce en él el **Q-cóptero** y recórrelo pasando los ventiladores. Llegarás a la sala del piso inferior que estaba cerrada. **Estalla el Q-cóptero junto al dispositivo de la puerta** 4 y baja con Bond. Llega el **"Momento Bond"** de la misión. Tras visitar la **armería secreta**, vuelve a subir y sal

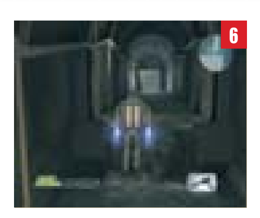












por la puerta verde del lado derecho de la terraza. Nada más llegar a la nueva estancia, mata al soldado que verás ante tus narices y **cruza el balcón** a través de las puertas de las rejas. Sal por la **puerta verde** y llegarás a una terraza repleta de soldados a los que deberás abatir. Cuando limpies la zona, ve a la **puerta junto a la cristalera** y ábrela. Dentro de la habitación podrás coger unos **planos** y un nuevo **maletín**. Después baja al piso donde están los camiones y te las verás con un soldado **5**. Una vez que lo derrotes, **haz rápel para subir a la parte de la terraza** antes inaccesible y entra en la sala de operaciones de la derecha. Allí, tras acabar con un soldado escondido, coge los **planos** del consulado ruso.

Enseguida verás aparecer un "jetpack" en mitad de la estancia. Cógelo y sal de la sala. Ve por puerta de abajo a la derecha y llegarás a otra estancia donde deberás acribillar a más militares. Otra compuerta se abrirá. Ve por ella y sigue matando enemigos. Sigue por la derecha y **tendrás que combatir a soldados también provistos de "jetpacks"**. Cuando los derrotes, sigue adelante y después toma el túnel de la izquierda. Llegarás al último recinto por el que pasaste en lancha. Aniquila a cuantos enemigos te aparezcan y **aterriza en el círculo azul**. Abre la puerta verde y pasarás a una estancia oscura donde podrás conseguir más **planos**. Sal, coge el otro "**jetpack**" si lo necesitas y sigue combatiendo más enemigos por el túnel de la izquierda. En la siguiente estancia, tras acabar con más adversarios, **podrás volver a posarte en otro círculo para cambiar de "jetpack"**. Después sigue adelante y continúa diezmando a las tropas soviéticas. Ve por el túnel de la izquierda, combate más enemigos, cambia de "**jetpack**" si el tuyo ha sufrido daños, y luego **pasa por encima de las cataratas del fondo 6**. Tendrás que acabar con más enemigos y con otra lancha motora. **Sigue el trayecto invertido** yendo por la derecha, **coge el túnel de la izquierda** en la última estancia y acabarás saliendo de los canales subterráneos.

↘ MOMENTO BOND

ENTRA EN LA SALA DE ALMACENAMIENTO SECRETA

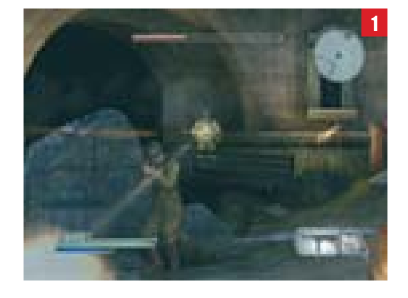
Utiliza el Q-Cóptero por el conducto de ventilación evitando los ventiladores y desbloquea la puerta del piso inferior. Podrás entrar con Bond en una sala de almacenamiento secreta, donde hallarás munición y unos planos.

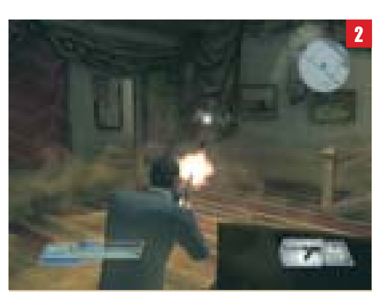
08 CAMPAMENTO GITANO

↘ OBJETIVOS

- **Elimina al artillero**
- **Rescata a cuatro rehenes**
- **Coge el rifle de francotirador**
- **Protege a Kerim**

Comienzas dentro de un **campamento gitano** en el que irrumpen tropas rusas al mando de Krilencu, miembro del KGB. **Protegido tras una mesa, dispara a los soldados** que os acosan y acribilla a balazos al artillero hasta que muera **1**. Después **ve a la parte trasera del carromato** de detrás, acaba con más soldados y entra en una cueva. Eliminando a otro soldado liberarás a la **primera rehén**. Vuelve junto a Kerim y **sube haciendo rápel al granero** que tienes a tus espaldas. Dentro, elimina a un par de soldados para liberar a una **nueva rehén** y hazte con unos **planos**. Sal al exterior por la puerta de la izquierda y coge una **máscara de gas** del carro. Ahora ve hacia la casa de la derecha, **ponte la máscara**, entra por la puerta principal y elimina a una pareja de soldados **2**. Después corre a la habitación de la izquierda y hazte con los **planos**. Sube la escalera y en un cuarto del piso de arriba podrás liberar a la **tercera rehén** ⇢





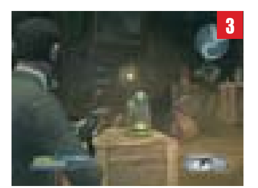
matando a otro par de militares. Coge el **esmoquin negro** y más **municiones** y sal al exterior para poder respirar.

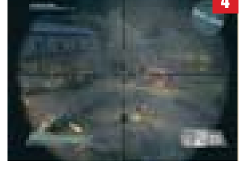
Coge otra máscara y vuelve a la casa. En la parte derecha del recibidor puedes ver un **conducto de ventilación**. **Mete el Q-Cóptero**, ve a la sala contigua de la derecha y explótalo junto a la silla que bloquea la puerta. Entra con Bond desde el recibidor, **elimina al soldado y cumplirás el momento Bond**. Sal de la casa, ve a por otra **máscara** y vuelve, pero esta vez a la **parte trasera**. Verás una puerta inscrita en la roca, la entrada a una mina. Ponte la **máscara** y entra. Avanza hasta toparle con unos soldados, coge los **planos**, dispárales y liberarás a la **última rehén** **3**.

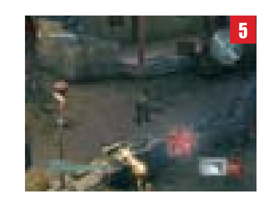
Tras un vídeo, tendrás que ir a por el rifle de francotirador de Krilencu. Entra por una puerta que hay a la izquierda del **carromato de las máscaras y coge el plano** que allí verás. Después **haz rápel en el punto azul** de al lado y sube a una terraza de piedra. Acaba con el soldado que te dispara desde abajo y salta para coger el **rifle de francotirador**. Ahora tendrás que utilizar el rifle para **proteger a Kerim**. Desde tu posición, dispara a los soldados que tratan de acabar con la vida de tu amigo **4**. **Una vez que se agote la munición, utiliza la metralleta o la pistola**, haciendo uso en ambas del práctico **"Enfoque Bond"** **5**. No tardarás en eliminar a tus enemigos.

↘ MOMENTO BOND

AVERIGUA CÓMO ENTRAR EN LA COCINA
En el recibidor de la casa del campamento gitano, descubrirás un conducto de ventilación. Usa el Q-Cóptero y llegarás a una cocina cuya puerta está bloqueada por una silla. Explótala y Bond podrá entrar, acabar con un soldado ruso y hacerse con municiones y un maletín.


3


4


5

09 CALLEJÓN FRANCÉS

↘ OBJETIVOS

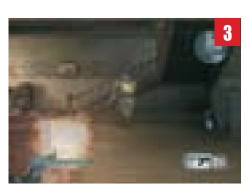
- **Ve al punto del francotirador**
- **Recorre el trayecto de Kerim**

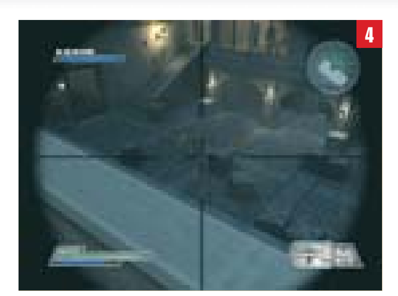
Avanza con Bond por la calle de delante y **trepa por el muro bajo**. Al otro lado verás a un operador y a un soldado haciendo guardia. Acércate y elimínale con un disparo con silenciador o con un **ataque sigiloso con R1**. De ambas maneras completarás el **"Momento Bond"** de la misión.

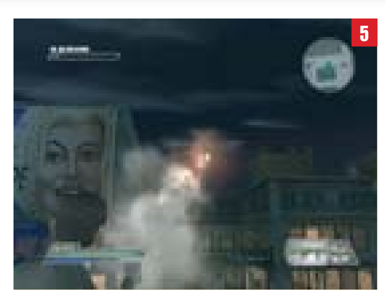
Después haz lo mismo con su compañero de guardia y sigue calle abajo. A tu derecha verás una **verja cerrada**. Al fondo del callejón te espera un soldado oculto tras una caja. **Rompe el candado** de un disparo, cruza la puerta y acaba con los soldados que te salgan al paso **1**. Tuerce la esquina y podrás coger unos **planos** ocultos tras la caja. Vuelve sobre tus pasos y **haz rápel en la luz azul** junto a la caja donde se escondía el soldado. Entrarás en un edificio. Baja las escaleras de enfrente y acaba con el soldado que verás abajo. Coge las **municiones** y la **llave del apartamento**. Después sube las escaleras que has bajado y abre la puerta que estaba bloqueada. Mata


1


2


3





al soldado que hace guardia y coge los **planos** del escritorio. **Acércate al balcón y salta a la terraza** de enfrente **2**. Abre la puerta y verás a varios soldados a tu izquierda. Aniquílalos a todos, incluido el soldado forzudo de la ametrallada **3**. Después coge el **maletín** oculto tras el archivador de la parte izquierda de la sala, atibórrate de **municiones** y **sube al piso superior**. Saldrás a una amplia terraza. Ve a la luz brillante y **ocupa tu puesto de francotirador**.

Lo que tendrás que hacer ahora es afinar tu puntería y eliminar a todos los soldados que disparen contra tu amigo en su trayecto **4**. Cuando te quedes sin **munición**, puedes coger más en la **caja metálica** de la izquierda. No tardará en llegar un helicóptero enemigo que empezará a dispararte **5**. Acaba con él con las armas de que dispongas mientras esquivas sus misiles y después sigue disparando a los rusos que acosan a Kerim y que ya te dispan también a ti. **Aquí puedes utilizar otro armamento** amén del rifle. Pronto verás a **Krilencu** asomar con Kerim de un ventanuco del cartel publicitario de enfrente. **Tendrás que acabar con él sin dañar a tu amigo**. Para ello, usa el rifle de francotirador o un arma a la que puedas aplicarle el **"Enfoque Bond"**. Una vez que aciertes con un buen disparo entre ceja y ceja, la misión concluirá.

↘ MOMENTO BOND

DISPARA AL OPERADOR ANTES DE QUE PIDA REFUERZOS

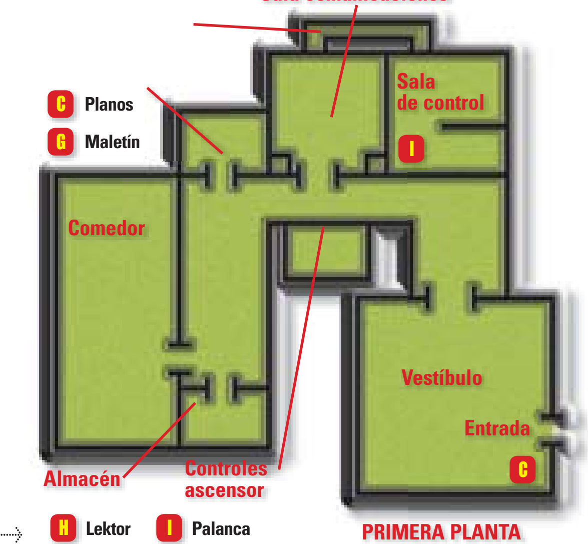
Tras saltar el primer muro del callejón, verás a un operador ruso haciendo guardia junto a un compañero. Cuando se quede solo, acaba con él de la forma más discreta que puedas (ataque sigiloso o disparo con silenciador).

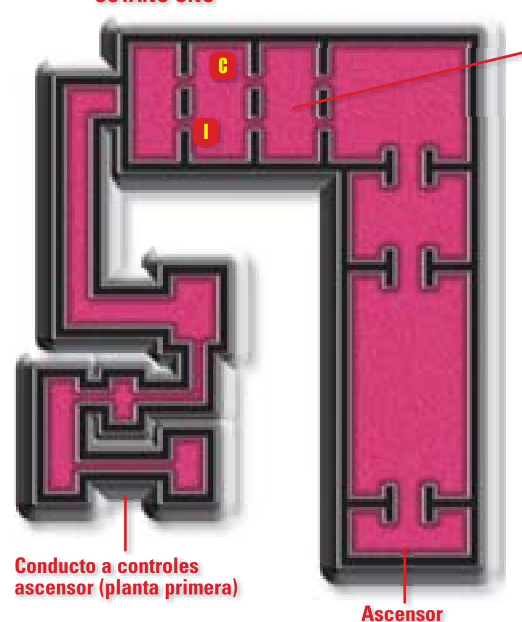
■ 10 CONSULADO

↘ OBJETIVOS

- **Habla con el funcionario del consulado**
- **Encuentra a Tatiana**
- **Encuentra la caja fuerte**
- **Destruye los controles del ascensor con el Q-Cóptero**
- **Huye**

Empiezas en el vestíbulo del consulado. Busca en el **pequeño mueble de la pared izquierda** y encontrarás unos **planos**. Después ve a la derecha y **habla con el funcionario** que trabaja en una mesa **1**. Habrá una gran explosión en la pared del fondo. Ve por el hueco y coge los **cartuchos** de tu izquierda. Enfrente verás una puerta bloqueada y, tras la esquina, dos soldados. **Dispara a uno de los soldados con los dardos de suero** que acabas de coger y verás cómo mata a su compañero. Después acaba con él. Avanza por el pasillo y entra en el cuarto abierto de la derecha. **Habla con el técnico** y luego acércate al **conducto de ventilación** abierto al fondo de la sala. ⋯›





C Planos
G Maletín
H Lektor
I Palanca

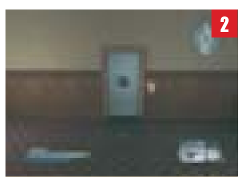
MOMENTO BOND

ENTRA EN LA HABITACIÓN SECRETA
Súbete al frigorífico en el laboratorio que hay a la izquierda del ascensor y destruye desde allí con el reloj láser el dispositivo de la puerta de la cabina. Entra en la habitación secreta y podrás hacerte con unos planos y unos cartuchos para tu fusil de asalto.

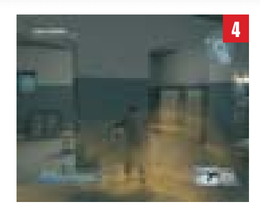
Introduce el Q-Cóptero, llévalo hasta el interior de la habitación bloqueada y, evitando los disparos de los soldados, **explótalo junto al dispositivo de la puerta** 2. Sal de nuevo al pasillo, deshazte de unos cuantos soldados y cruza la puerta antes bloqueada. Dentro, coge la **munición** y **baja la palanca** de la pared izquierda. La fuga de gases del fondo del pasillo se cortará al instante. Sal del cuarto rápidamente, avanza por el pasillo y abate a un par de soldados más. **Antes de llegar a la puerta de la luz verde**, gira a la derecha y entrarás en un comedor donde podrás hacerte con más **municiones**. Abre ahora la puerta iluminada y encontrarás a **Tatiana**.

De nuevo en el pasillo, ahora junto a Tatiana, las puertas del ascensor se abrirán y unos soldados empezar a atacaros. **Dispárale un dardo a uno de ellos** y matará a su compañero. Después remátale. **Baja con la chica en el ascensor** y saldrás a un pasillo. Tres soldados os atacarán. Elimínalos antes de que dañen a Tatiana 3. Sigue


1

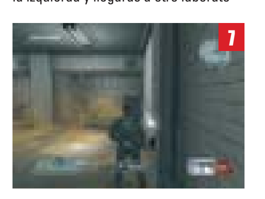

2

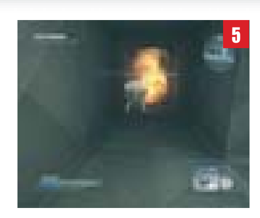

3



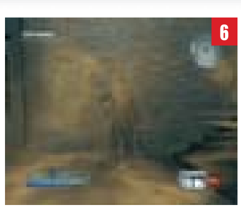
adelante, coge una de las **máscaras** de gas de la derecha y abre la puerta de enfrente. Verás una sala donde el gas está expandiéndose, **ponte la máscara y acaba con los soldados** que allí hacen guardia. Después **activa la palanca** que verás en la parte izquierda de la estancia 4 y el gas desaparecerá. Tatiana volverá junto a ti. Ve junto a las literas de la derecha y conseguirás unos **planos** si buscas en el archivador. Después ve al **conducto de ventilación** abierto en la pared del fondo y suelta el **Q-Cóptero**. Evitando el ventilador y las fugas de vapor, **lleva el Q-Cóptero hacia la parte izquierda del conducto**. Cuando llegues a una primera sala, sigue por el conducto de abajo a la derecha y tendrás que evitar unas llamaradas de fuego 5. Después pasarás por otra sala, superarás un par de ventiladores, subirás por el hueco del ascensor y acabarás llegando a un cuarto en el que tendrás que **explosionar el aparato cerca de una máquina** dotada de un dispositivo que parpadea.

Activados de nuevo los ascensores, vuelve con Tatiana al pasillo, elimina a los militares que te salgan al paso y entra con ella en el ascensor. Subiréis a un moderno sótano. Corre hasta el fondo del mismo y **pulsa el botón verde** de la máquina de la izquierda. Se abrirán las compuertas y verás a tres soldados de guardia. Dispara un dardo a uno de ellos y contempla el espectáculo. Después entra en lo que parece una especie de laboratorio. Coge una **máscara de gas** del fondo, ajústatela y abre la puerta de al lado. Entra y verás unas **compuertas con una estrella roja** arriba y gas por todos lados. Ve por la izquierda y llegarás a otro laborato-





rio donde te esperan un par de enemigos. **Tira un dardo a uno de ellos y activa la palanca** de la izquierda 6. El gas se irá. Ajusticia al soldado drogado y súbete al frigorífico que tienes al lado. Desde allí, **usa el reloj láser sobre el dispositivo que parpadea en la cabina** de arriba. La puerta de la cabina se abrirá. Entra. De esta manera, ade-



más de conseguir **munición** y unos **planos**, habrás cumplido otro de esos **"Momento Bond"**.

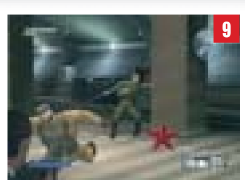
Hecho esto, sal de la cabina y corre como un poseso entre los gases hacia el laboratorio donde está Tatiana. Coge otra **máscara** y vuelve a entrar. Toma ahora el camino que hay a la derecha

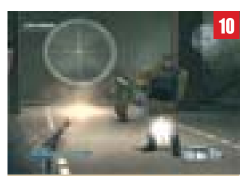
SUBSÓTANO 16

Sala de seguridad
H
C
Caja fuerte
Laboratorio 2
Celdas
I
C
I
I
G
Laboratorio 1
Duchas
Ascensor

C Planos
G Maletín
H Lektor
I Palanca


8


9


10

del ascensor y llegarás a una zona de **celdas**. Acaba con un soldado y **baja la palanca de la derecha** 7. Los gases se esfumarán. Entra ahora en la cabina que hay al comienzo de la estancia, elimina a otro ruso y **activa la palanca**. Se abrirán algunas celdas. Coge **municiones** en las celdas 8 y un **maletín** en el extremo final de la estancia. Después **ve a las compuertas de la estrella roja y ábrelas pulsando el botón verde** de la máquina de la izquierda. Se abrirán y verás a un trío de guardianes. Demuéstrales el poder de tu Mágnum y avanza hasta las siguientes compuertas. Ábrelas de igual forma que antes y llegarás a una estancia amplia donde tendrás que aniquilar a varios enemigos, entre ellos otro de los soldados grandullones 9. Y todo ello con Tatiana correteando de por medio, así que cuidado.

Cuando mandes a todos tus enemigos a una vida mejor, baja por las escaleras del fondo y llegarás a una **sala de seguridad**. Allí te esperan más soldados a los que exterminar. Despejada la zona, **sube a la gran caja fuerte del fondo y ábrela disparando sobre los cerrojos** con cualquier arma (el rifle es lo más rápido) o aplicando el láser de tu super-reloj. Entra en la cámara de seguridad, coge el **plano** y las **municiones**, y, por último, coge la **máquina descifradora "Lektor"**.

Ahora llegará el momento de huir. Sal de la caja fuerte y deshazte de los primeros soldados que vienen "a darte la enhorabuena". Sube por la escalera y acaba con otro "gigantón" ruso y sus camaradas 10. Tras darles lo suyo, ve arriba, **espera que se abran las compuertas** y acaba con un par de militares más. Sigue al frente hasta el primer laboratorio y verás a una manada de enemigos ir hacia ti. Dales jarabe de escopeta, sigue adelante con Tatiana y **coge el ascensor**. Huida y misión completadas.

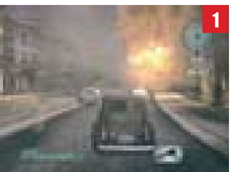
■ 11 ESTAMBUL 3

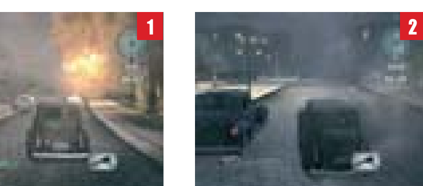
↘ OBJETIVOS

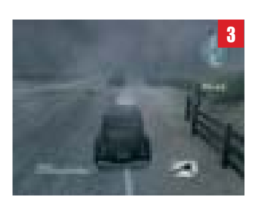
- **Destruye 30 vehículos enemigos antes de que se acabe el tiempo**
- **Llega a la estación de ferrocarriles antes de que se acabe el tiempo.**

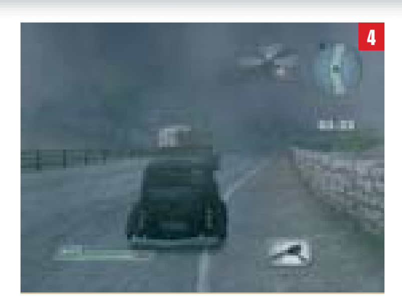
Al volante de un coche negro, en la primera parte de esta misión, **tendrás que hacer triza una treintena de vehículos rusos antes de que se agoten los diez minutos** de tiempo. Entre tus objetivos estarán los **coches armados con ametralladora**, a los que tendrás que disparar hasta que exploten 1; los agresivos **coches negros**, contra los que deberás emplear el efectivo **pincha-ruedas** 2; y los **camiones con ametralladora**, que volarán en mil pedazos si les disparas sin pausa durante un buen número de segundos. También deberás evitar a los **tanques** que aguardan en algunos callejones dispuestos a hacerte añicos. Contarás con la ventaja de que tus enemigos también van tras de ti, por lo que no tendrás que buscar demasiado para ir dándoles caza. Aún así, **procura moverte por varios puntos** de la ciudad y los encontrarás antes.

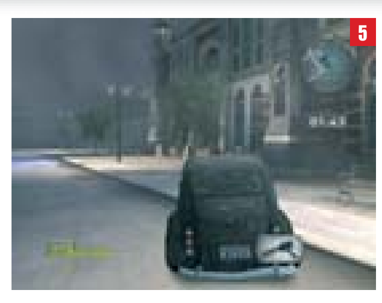
Como siempre, si sufres muchos daños, puedes reparar el coche en el taller de la calle principal, donde te lo dejarán como nuevo en cuestión de segundos. Por lo general, te reco-


1


2


3





mendamos una **conducción no demasiado rápida** para evitar daños extraordinarios (a no ser que estés buscando enemigos), ya que los coches de tus adversarios suelen adaptarse a tu velocidad.

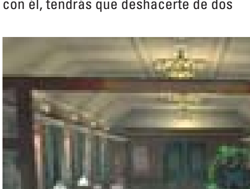
En la segunda parte de la misión, tu objetivo será **llegar a la estación de ferrocarriles antes de que el tiempo venza**. Conduce en dirección al punto azul del mapa (el que no es el taller) mientras te quitas de encima a los vehículos de antes, a los que ahora habrá que sumar unas veloces **camionetas desde las que te tiran barriles explosivos** 3 y un **helicóptero** 4. Cuando llegues a la estación, **aparca sobre el círculo azul** 5 y habrás finalizado esta misión.

↘ MOMENTO BOND

DESTRUYE EL HELICÓPTERO

Un par de kilómetros antes de llegar a la estación, comenzará a atacarte un helicóptero. Derríbalo con la ametralladora antes de pasar bajo el último puente y cumplirás con éxito este objetivo.

■ 12 TREN



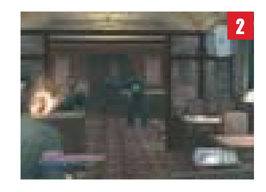
↘ OBJETIVOS

- **Acaba con los esbirros de Red Grant**
- **Protege a Tatiana**
- **Destruye las torres del tren**
- **Atrapa a Red Grant**
- **Acaba con Red Grant**

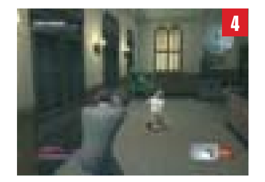
Después de que Red Grant asesine a Kerim y Bond libre una pelea con él, tendrás que deshacerte de dos de sus esbirros en el comedor del tren. Ayúdate del **maletín** con arma que puedes coger a un lado y acaba con el enorme matón de Octopus y su colega del fondo 1. Sigue hacia delante y verás cómo **el vagón empieza a ser invadido por más esbirros** de Grant 2. Cuando acabes con todos, una escena de vídeo te mostrará cómo recibes un botellazo que te deja inconsciente y te roban la "Lektor".

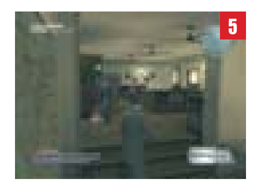
Ahora pasarás a estar junto a Tatiana en una estación. Deshazte de los enemigos que te atacan por la derecha 3 y avanza en esa dirección. Al fondo a la izquierda, sobre un **banco de madera** encontrarás unos **planos**. Ve por la puerta central y verás a Grant escapar con Eva Adara. Acto seguido, acaba con varios villanos más que saldrán a tu encuentro 4 y **sube por la escalera** por la que han huido tus enemigos. Verás más enmascarados. **Acaba con ellos con el dardo enloquecedor** 5 y baja rápido a ayudar a Tatiana, que estará siendo atacada. Cuando acabes con ellos, vuelve a

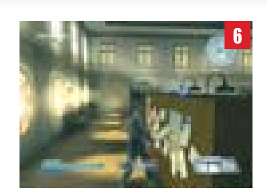












subir y **ve al balcón** de la derecha. **Haz rápel** desde el punto azul 6 y aterrizarás sobre el techo de la tienda de regalos. **Déjate caer por la abertura** y realizarás el **"Momento Bond"** de la misión.

Regresa de nuevo a la estancia superior y activa la palanca de la derecha 7. Se abrirán unas puertas abajo y en el balcón y empezarán a disparar contra Bond y Tatiana. **Elimina primero al enmascarado del balcón** y luego, desde allí, a los de abajo 8. Después ve a la habitación del lado izquierdo del balcón, hazte con los **planos** del archivador y con la **llave de la estación** que hay sobre el mueble 9. En ese momento, Tatiana volverá a ser atacada por más esbirros de Grant. Baja por las escaleras a tu izquierda y dales su merecido. Acto seguido, sigue a la chica por la esca-

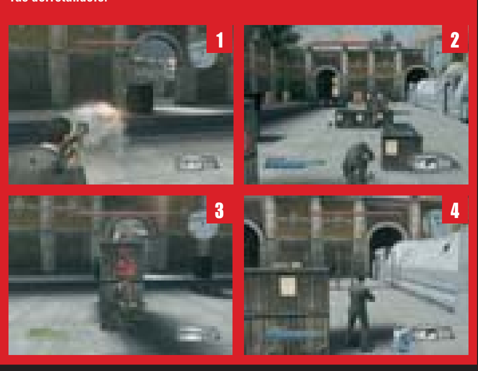


↘ MOMENTO BOND

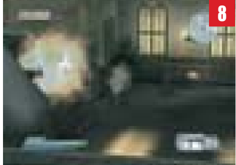
ENTRA EN LA TIENDA DE REGALOS
Haz rápel desde el balcón de la sala principal de la estación de tren y alcanzar el techo de la tienda. Después entra por el hueco y podrás conseguir diversa munición y unos planos.

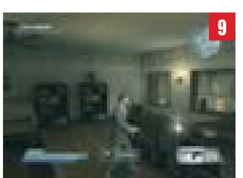
↘ JEFE RED GRANT

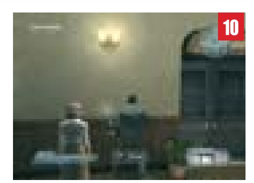
La lucha se desarrolla en una de las vías de la estación, con Grant y Bond situados en dos andenes opuestos. Nada más comenzar, corre hacia la izquierda de tu andén y podrás hacerte con los últimos planos de la misión. Después, ocúltate tras las cajas y comienza a atacar a Grant. El bazoka 1 y la Mágnum son las armas que más daño le inflingen a tu enemigo, así que procura emplearlas siempre que puedas.
Otras buenas alternativas son la metralleta y el fusil de asalto. Ten cuidado con sus ráfagas de tiros y sus lanzamientos de granadas. Evítalos rodando por el suelo (●) 2 o protegiéndote tras las cajas 3. Si te ves mal de munición o de salud, puedes encontrar balas y varios chalecos a lo largo del andén 4. Muévete mucho (Grant es bastante estático), utiliza lo mejor de tu arsenal contra él y acabarás derrotándole.

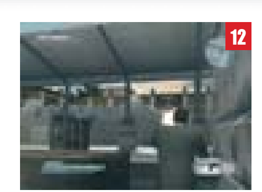












lera opuesta y abre la puerta del fondo de la habitación, ahora desbloqueada. Baja las escaleras y activa la siguiente **palanca** 10. Ahora podrás abrir la puerta de la estación y saldrás de nuevo a las vías.

Afuera, verás cómo Grant y Eva entran en un tren especial de Octopus. Al momento, varios enemigos protegidos con escudos irán a por ti. **Usa el bazoka o el "Enfoque Bond"** para finiquitarlos 11 y después **encárgate de las torretas del tren** 12. Aparecerán más enmascarados. Acaba con ellos usando la pistola de dardos cuando te ataquen a mansalva y remátales con la metralleta. En cuanto veas que Tatiana deja de pasar peligro (fíjate en su barra de vida), **ve al interior del tren**. Avanza hasta el fondo del vagón y sal al otro lado de las vías por la compuerta abierta. Abre la verja y, tras ver a Eva huyendo con la "Lektor", tendrás que enfrentarte a Red Grant.

(VER CUADRO JEFE RED GRANT)

13 LA FÁBRICA

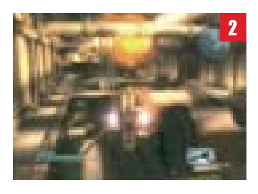
OBJETIVOS

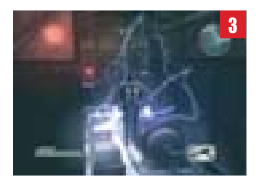
- Sobrevuela la fábrica
- Coloca tres bombas
- Infíltrate en el complejo
- Huye a través del almacén
- Huye por túneles

Comienzas en el interior de una fábrica, donde Eva se ha refugiado con la "Lektor". **A los mandos de un nuevo "jetpack", avanza por la fábrica** mientras aniquilas a más enmascarados de Octopus 1. **Pasa por la cristalera rota** y sigue abatiendo enemigos 2. Cuando limpies la zona, **aterriza en el círculo azul** de la izquierda, acaba con el pistolero que te haga frente y baja la **palanca** que verás al fondo de la larga sala de controles. De esta manera, **neutralizarás parcialmente los rayos** que puedes ver abajo. Retrocede unos pasos y **utiliza el Q-Cóptero en el conducto de ventilación** que verás. Avanza hasta llegar a la sala cerrada del balcón opuesto y **explota el artefacto junto a la puerta**. Una vez abierta la puerta, coge el "**jetpack**" para volar hasta allí y hazte con los primeros **planos** de la misión en el archivador. Luego **regresa al "jetpack"**, avanza hasta el final de la nave y **pasa por la zona de los rayos cuando éstos no estén activos** 3. Acaba con los enemigos de la siguiente nave y **aterriza en el círculo azul**. Sube al balcón de la derecha para coger **munición** especial y después ve por la terraza hasta la zona izquierda. Allí, **coloca la bomba en la luz roja** pulsando ✖ y después ve al pasillo de la derecha. Coge el **traje de invierno**, póntelo y abre la puerta de al lado.

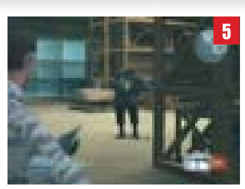
Saldrás a un balcón que da al exterior. Comienza a bajar por la rampa de enfrente 4, elimina a un par de pistoleros y verás un enorme complejo. **Acércate a las rejas** y observarás a tres enemigos de espaldas. **Despístales con los gemelos sónicos** y luego acaba con ellos. Antes de entrar, ve hacia la izquierda, coge el **fusil perforante** y **dispara con el de francotirador contra los dos enemigos más lejanos** de los que ahora te aguardan tras las rejas. Sube por las cajas donde encontraste el fusil y entra en el recinto. Avanza mientras acribillas a algún que otro enemigo

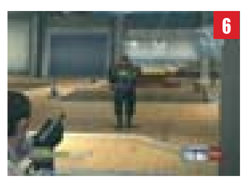







4


5

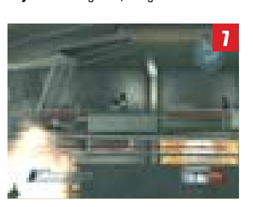

6

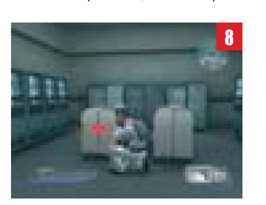
más. Cuando despejes el área, **sube a las cajas** que hay junto a la torre de vigilancia de enfrente y **dispara a los barriles** de abajo. Un "Momento Bond" más a sumar a tu lista.

Después, activa la palanca de la grúa y mueve el brazo metálico hacia la izquierda. Moverás unas cajas y podrás subir por ellas hasta un **balcón**. Va hacia la puerta de la izquierda y ábrela. Avanza abriendo puertas hasta que llegues a un gran almacén donde hay varios enemigos. **Lanza un dardo de suero al vigilante** de abajo y déjale hacer. Si algún pistolero sigue vivo, extermínale 5. Cuando se haya esfumado el peligro, **trepa por la caja de gran tamaño** de la derecha y podrás coger unos **planos** al otro lado. Luego vuelve al centro del almacén y **coloca la bomba en la luz roja**. Acto seguido, dirígete a la sala acristalada del fondo y **usa el fusil perforante o el reloj láser sobre el bidón de gasolina**. El cristal explotará y podrás entrar. Coge la **llave de la fábrica** y los **planos** en los archivos de la izquierda. Llegarán más enemigos. Dales unos buenos escopetazos, quédate con sus **municiones** y vuelve al exterior.

Abre la puerta de la fábrica con la llave y entra. Cárgate a un par de enemigos y **coge el ascensor de la derecha**. Llegarás a una sala de inteligencia militar. Coge los **planos** en el archivador de la izquierda y baja la **palanca** del escritorio del centro. La pared donde está el mapa se abrirá y verás **otra sala de inteligencia** aún mayor. Y también otro fiero matón de Octopus al que deberás acribillar a balazos 6. Cuando acabes también con sus compañeros (usa el fusil perforante contra los que se resguardan), usa el **ascensor** de la derecha y podrás subir al balcón superior. Arriba, tras abatir a tres enmascarados más 7, corre por la pasarela hasta llegar a una **sala de control**. En ella, activa la **palanca** del lado izquierdo de la sala y verás una compuerta abrirse abajo. Acaba con cuantos soldados veas de camino al ascensor y baja por éste. Entonces aparecerá un pequeño **tanque ametrallador** que empezará a dispararte. Arréale unos cuantos "bazokazos" y le destruirás por la vía rápida. Después corre a la compuerta recién abierta y **coloca la última bomba** 8.

Llega el momento de poner pies en polvorosa. Avanza hasta la sala de inteligencia de enfrente y coge el **ascensor**. Sal de la fábrica y finiquita a dos soldados enmascarados 9. Trepa

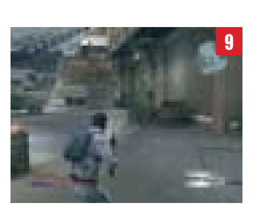

7


8

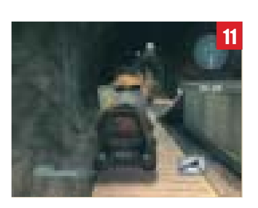
↘ MOMENTO BOND

DESTRUYE LA TORRE DE VIGILANCIA

Una vez dentro del complejo, súbete a las cajas que hay junto a la torre de vigilancia y, desde allí, dispara a los bidones de gasolina. Una enorme explosión echará la torre abajo.


9


10


11

por las cajas para subir de nuevo al balcón y corre al **almacén**, donde te esperan un par de "amigos" más. Tras eliminarles, baja la **palanca** junto al cierre metálico y saldrás. Desde el exterior, verás en una secuencia de vídeo cómo explota la fábrica y a Eva huyendo con la "Lektor". Gracias a uno de sus astutos trucos, Bond conseguirá arrebatársela.

Ahora tendrás que huir a los mandos de un peculiar acorazado. Pisa a fondo y **dispara contra los obstáculos** que veas en tu camino, vallas y cisternas principalmente 10. Presta especial atención a los abruptos virajes y cambios de ruta 11, procura no golpear demasiado el vehículo contra las paredes o los obstáculos 12 y terminarás exitosamente el recorrido.

14 FRONTERA

OBJETIVOS

- Encuentra la llave del embarcadero.
- Llega hasta el embarcadero
- Dirige el barco patrulla
- Llega a la frontera
- Acaba con el bote de asalto

Empiezas **pilotando un coche, con el cual tendrás que alcanzar el muelle** señalizado con el punto azul en el mapa. Varios coches con ametralladora y un helicóptero intentarán amargarte la existencia. Deberás acabar con ellos con la potencia de fuego con la que cuenta tu coche. También tendrás que **cruzar de un salto un par de precipicios** que se abren en mitad de la carretera 1, para lo cual deberás llevar una buena velocidad. Acaba con tus enemigos, **no dañes demasiado el chasis** y podrás aparcar tu vehículo cómodamente en el **círculo azul**.

Una vez que bajes con Bond del automóvil, ve por el puente de la derecha. Te lanzarán misiles desde una torre 2 y varios pistoleros irán a por ti. **Avanza por el puente** eliminando a todos tus enemigos, incluido en el que te lanza misiles, y **entra en la caseta** de la torre. Dentro podrás conseguir la **llave del embarcadero**. También en la parte trasera de la caseta, ocultos tras unas cajas, hallarás unos **planos**.

Ahora vuelve al coche y realiza el camino de vuelta abatiendo a más coches y helicópteros enemigos. Baja de tu vehículo en el **círculo azul** y abre la caseta de la izquierda. Baja la cuesta derrotando enemigos, incluido al que hacer guardia en el fortín. Después, **utiliza el Q-Cóptero para volar la puerta del fortín** desde

MOMENTO BOND

ENTRA EN EL FORTÍN

Una vez eliminado el vigilante que hace guardia en el fortín del embarcadero, explota la puerta con el Q-Cóptero. Así podrás entrar y hacerte con un Q-Chaleco y unas cuantas municiones extra.



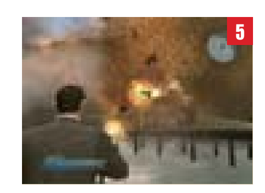


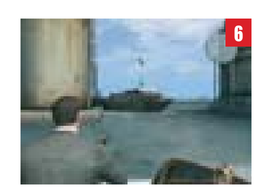
dentro **3** y podrás cumplir el **"Momento Bond"** de la misión. Luego avanza hasta el entarimado, coge los **planos** sobre las cajas de la izquierda y el **maletín** en la zona opuesta. Sigue avanzando y **ve hasta la palanca que hay junto al barco patrulla 4**. Bájala mientras te quitas de encima a varios enemigos y depositarás el barco patrulla en el agua.

Comienza una última fase de la misión en la que tendrás que ametrallar todo lo ametrallable mientras Tatiana conduce el barco patrulla por el río. Presta mucha atención a los enemigos de los lados del río y **destruye prioritariamente a los tanques 5, lanchas y helicópteros** que te ataquen en este orden. Utiliza el zoom siempre que puedas para fijar mejor a tus objetivos y tardar de esta forma menos tiempo en acabar con ellos.

Por último, tendrás también que volar en pedazos un barco de asalto 6, ya sabes cómo, disparando sin parar con todo lo que tengas a bordo. Cuando lo hayas logrado, concluirá la misión.


4


5


6

15 BASE OCTOPUS

OBJETIVOS

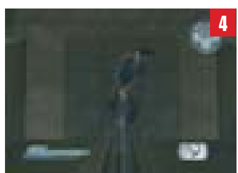
- **Infíltrate en la base**
- **Coloca una bomba en el depósito de combustible**
- **Desarma la cabeza explosiva**
- **Huye**
- **Acaba con Red Grant**

Octopus ha robado un arma nuclear y tendrás que ir hasta su base para abortar sus planes. Tras aterrizar con el paracaídas sobre la plataforma, recoge los **cartuchos** que veas a tu alrededor y avanza por el pasillo de la derecha **1**. Llegarás a una pasarela, en la que tendrás que deshacerte de un par de enmascarados armados. Luego ve


1


2


3

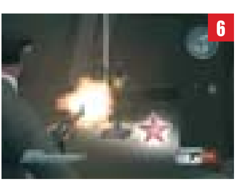

4

↘ MOMENTO BOND

ENTRA EN LA HABITACIÓN DEL SILO DE LANZAMIENTO
Desde la pasarela que hay junto al misil nuclear, usa el Q-Cóptero y destroza la puerta de la habitación acristalada. Dentro podrás conseguir munición, un maletín y unos planos.

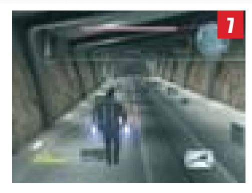
hasta la cabina acristalada e **introduce el Q-Cóptero por el conducto de la ventilación** y explota el dispositivo que puedes ver desde fuera. El cierre se abrirá y tendrás que eliminar al soldado que aguarda dentro. Entra en la cabina, coge las **municiones** y baja la **palanca** de la derecha **2**. Se activará un **transportador** y tendrás que abatir a un trío de enemigos más. **Ve hasta el transportador y acciónalo apretando el botón verde 3**. Mientras avanzas, mata a los hombres de Octopus que disparan desde las pasarelas laterales. Cuando el transportador se detenga, ve por el pasillo de la izquierda y llegarás a una **sala de inteligencia** donde una pantalla te muestra la bomba nuclear que prepara Octopus. Avanza. Elimina a los soldados de las cabinas de control de ambos lados, coge los **cartuchos anti-blindaje** y **acaba con los francotiradores y el maniquí-robot** del fondo. A continuación, **ve la luz azul y baja haciendo rápel 4**. Neutraliza a los enemigos que te queden y sube por la escalera de la izquierda. Entra por la puerta, coge unos **planos** simples y baja de nuevo. Sal por la puerta de abajo y llegarás a un **recinto volcánico** donde tendrás que aplacar a más enemigos. Después avanza por la pasarela y activa la **palanca** que ⇢





Sala bloqueada
Rapel
Silo lanzamiento
Pista avión
Recinto volcánico
Sala esfera
Rápel
Pantalla misil
Transportador
Entrada
Cabina de control

C Planos
G Maletín
I Palanca



verás. La pasarela se moverá y podrás dirigirte a la puerta opuesta. Sigue adelante y **llegarás a la sala del misil nuclear**, donde tendrás que **eliminar a una pareja de villanos suspendidos en cuerdas** 5. **Haz rápel** por la izquierda del balcón y, arriba, acaba con otro par de soldados de Octopus. Verás que la puerta para entrar en la cabina de la izquierda está bloqueada. Pues bien, **usa el Q-Cóptero desde la pasarela y revienta el dispositivo interior**. Ahora podrás completar el "Momento Bond" de la misión. Luego vuelve a la pasarela y **desactiva la bomba del misil**.

Una vez desactivado el artefacto, vuelve hasta el recinto volcánico, acaba con un soldado más y activa la **palanca** para alcanzar la puerta por donde viniste. De nuevo en la sala de antes, acaba con más enemigos y **sube por la escalera de la izquierda**. Avanza por el pasillo tras la puerta que se abre, aniquila a una pareja de maniquíes-robot 6 y cruza una nueva pasarela. Llegarás a **nueva gruta** donde te esperan dos pistoleros. Elimínalos y baja por la escalera. Aniquila a un enorme matón de Octopus y acabarás llegando hasta un "**jetpack**". Súbete a él. Ahora tendrás que enfrentarte a un grupo de soldados mientras **esquivas los misiles que Eva Adara te lanza desde un avión de combate** 7. Primero ametralla a los soldados desde baja altura y situándote en un lateral del túnel, así los misiles de Eva se estrellarán contra las cajas. 8. Después **empréndela a misilazos contra el avión**, al tiempo que te mueves de lado a lado para sortear los proyectiles que lanza ella. Siguiendo esta estrategia no tardarás en averiar su avión y provocar que se estrelle.

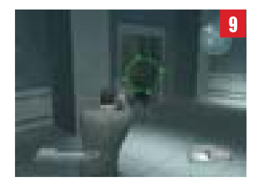
Aterriza con el "jetpack" en el extremo opuesto de donde arden los restos avión y entra por la puerta que se abre bajo el distintivo de Octopus. Avanza has-

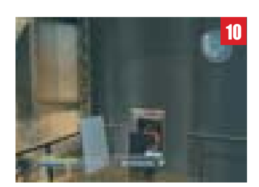
↘ JEFE RED GRANT 2

El artefacto que controla Grant tiene tres tipos de ataques: ametralladora, granadas y láser. Los tres los realiza seguidos, tras lo cual recarga energía liberando gases durante unos segundos, momento que deberás aprovechar para atacar. Nada más comenzar la contienda sitúate detrás de la pantalla de video donde aparece el misil y espera a que termine de disparar y lanzarte granadas. Ponte justo en el centro de la pantalla o las granadas te alcanzarán. Cuando empiece con el láser, desplázate a un lateral de la pantalla y prepárate a salir a combatir 1. En cuanto el artefacto comience a expulsar gases, sal afuera y comienza a acribillar sus brazos mecánicos con tu fusil de asalto o tu metralleta. Cuando vuelva a disparar, vuelve a resguardarte. Sigue esta estrategia hasta reventar los tres brazos. Ahora tendrás que explotar la cabina. Vuelve a esperar tras la pantalla hasta que Grant termine de disparar con el láser y sal a destruir su puesto de control. La Mágnum y el bazoka son dos buenas armas, aunque el resto también funcionan aceptablemente 2. Procura alternar tu arsenal. Emplea la misma táctica de acoso y escondite y no tardarás en volar en mil piezas su temible máquina. Si en algún momento del combate vas mal de salud o munición, puedes encontrar chalecos y balas en las cabinas de los lados. Además, también podrás esconderte 3 y atacar 4 desde ellas.



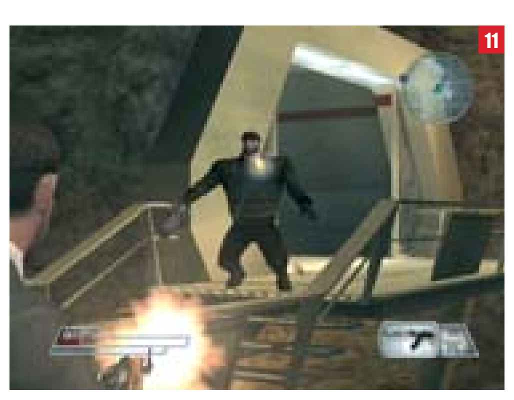


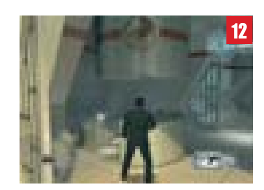


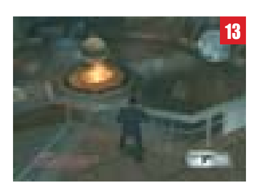


ta una **sala de control** donde encontrarás más **enemigos con escudos** contra los que usar el fusil perforante. Cuando les elimines, sal por la puerta de la derecha y sube las escaleras. Un pistolero con máscara intentará sorprenderte en el siguiente pasillo 9. No le dejes que lo haga y avanza por la puerta por donde ha aparecido. Llegarás a una cabina al otro extremo del silo de lanzamiento. Después de coger unos **planos** en el rincón de la izquierda, avanza, **acribilla a un par de enemigos más y haz rápel** para bajar hasta una pasarela que lleva al misil nuclear. Acércate y **coloca una bomba en su depósito de combustible** 10. Llega el momento de huir. Una puerta se abrirá cerca de ti. Mata al enmascarado que aparece y ve por ella. Avanza acribillando enemigos y **entra de nuevo en el silo** por la siguiente puerta. Haz rápel para subir a la sala de control y avanza por el pasillo mientras sigues repartiendo plomo. Baja las escaleras y llegarás a otra **sala de control** donde seguir combatiendo. Continúa por el pasillo de la izquierda y podrás coger el "**jetpack**". Acto seguido, tendrás que aniquilar a un pequeño batallón de enemigos. Cuando acabes con ellos, **pósate en el círculo del otro extremo del túnel** y sigue adelante. Sube las escaleras mientras abates a un par de soldados más y después dispara sin cesar a otro gran matón hasta que hinque las rodillas 11. Tras acabar con él, mira a tu izquierda y podrás ver unos **planos** bien disimulados 12. Sigue adelante, **cruza la pasarela de otro túnel** y avanza por el pasillo. Tumba a un nuevo maniquí robot y pronto estarás de vuelta en la **sala de la esfera flotante** 13. Baja las escaleras y **haz rápel de subida por el punto azul**. Red Grant aparecerá en la cabina de un artilugio mecánico con forma de araña. Tendrás que librar una nueva lucha con él.

(VER CUADRO JEFE RED GRANT 2)


11

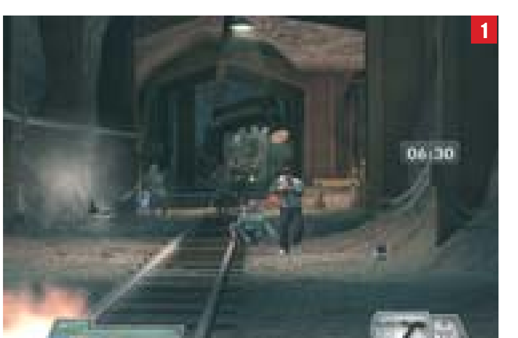

12


13

NIVELES EXTRA

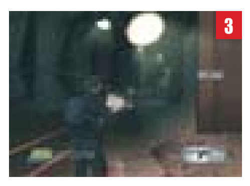
Además de las misiones principales, **puedes completar cuatro niveles complementarios que te permitirán obtener más puntos para mejorar tu equipación y para poder desbloquear más material extra**. Para desbloquearlas deberás acumular los suficientes premios. **Estos niveles son Túneles (justo después de Estación T) 1, para la que te harán falta diez premios; Ruinas (tras Estambul 2) 2 , que necesitarás**

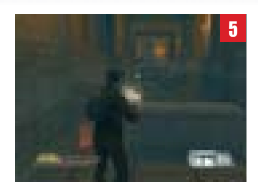


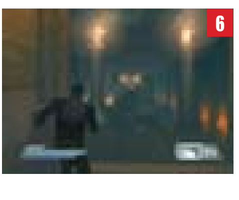


1


2


3





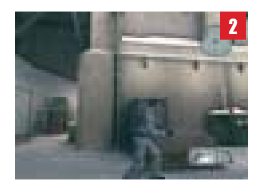
veinticinco premios para jugarla; Plaza (después de Tren) 3, que requiere cuarenta premios; y Aeropuerto (una vez acabada Base Octopus) 4, que exige sesenta premios. Las cuatro son misiones de acción pura y dura en las que tendrás que cumplir un objetivo sencillo (poner bombas 5, escapar de un recinto, etc.) mientras combates con decenas de enemigos 6. Una buena forma de descargar adrenalina.

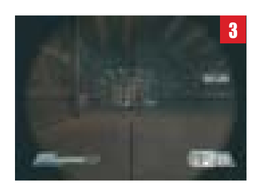
ARSENAL 007

Para cumplir las diferentes misiones con la máxima eficacia posible, **Bond disfrutará de un amplio y variado arsenal armamentístico, así como de artilugios especiales** ideados por Q, que le permitirá salir airoso de las situaciones más complicadas. Además, **también podrá conducir diversos vehículos** para recorrer grandes distancias **y cambiar su atuendo en función de las necesidades de la misión.**

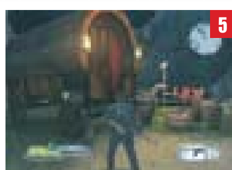
ARMAS

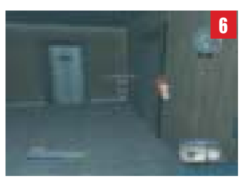
Mejorable según se van obteniendo puntos de investigación, el catálogo de armas del agente del MI6 es toda una garantía de supervivencia en cualquier misión que tenga que afrontar. El práctico "Enfoque Bond" es aplicable a buena parte de ellas.






4


5


6

• **PP7 con Silenciador:** El arma indispensable de todo agente secreto que se precie. De uso obligado en las operaciones que requieran el máximo sigilo.

• **Metralleta Kronen:** Una herramienta demoledora que permite zafarse de grandes grupos de enemigos en pocos segundos 1.

• **Escopeta Bosch:** Una escopeta de gran potencia y de uso prioritario para las distancias cortas. Ideal para el combate en espacios reducidos.

• **Bazoka:** Máxima contundencia para situaciones que requieran el derribo de vehículos enemigos o de adversarios que lancen sus cohetes desde la lejanía.

• **Fusil de asalto:** Un fusil automático concebido para aniquilar en pocos segundos a grupos de enemigos cogidos por sorpresa.

• **Pistola de dardos:** Una de las armas más curiosas de arsenal. Emplea un suero que enloquece a los enemigos y les hace disparar contra sus propios compañeros 2.

• **Mágnum Wright:** Potencia inigualable en una pistola indispensable en las distancias cortas. Tus enemigos saldrán despedidos por el impacto.

• **Rifle francotirador Leopard:** Un rifle dotado de un zoom telescópico. Muy útil para eliminar desde la distancia a vigilantes que hacen guardia en tierra o en torretas o enemigos que sean inacesibles de otra forma 3.

• **Fusil perforante:** Un arma devastadora cuyas balas son capaces de atravesar las superficies más duras. Ideal para usarla contra adversarios protegidos con escudos metálicos o resguardados tras cajas u otros objetos 4.

• **Granadas:** Muy útiles para sembrar el caos entre un reducido grupo de enemigos antes de realizar un ataque armado en toda regla.

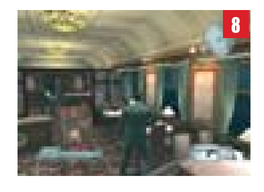
ARTEFACTOS Q Y OTROS OBJETOS PRÁCTICOS

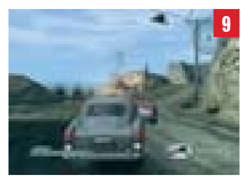
También mejorables mediante la acumulación de puntos de investigación, la mayoría de estos artefactos son producto de la ilimitada imaginación de Q y su equipo de científicos.

• **Máscara de gas:** Máscaras especiales de uso obligado cuando las fuerzas enemigas emplean gases tóxicos. Indispensable para seguir vivo en este tipo de situaciones 5.

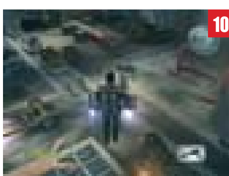
• **Q-Chaleco:** Un chaleco antibalas de gran calidad que te protegerá de multitud de impactos y que se puede disimular bajo la ropa. Además, es mejorable en cuatro niveles.

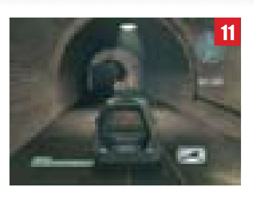

7


8


9




10


11

• **Q-Cóptero:** Un mini-helicóptero explosivo dirigido por control remoto. Se puede meter en los conductos de ventilación y permite acceder a estancias bloqueadas 6 .

• **Reloj con láser:** Un reloj de lujo dotado de un láser experimental. Imprescindible para explotar dispositivos a través de las ventanas.

• **Rápel:** Enganche y cuerda ocultos en un cinturón. Permite el rápido desplazamiento por paredes y el acceso a edificios alejados 7.

• **Gemelos sónicos:** Unos gemelos de camisa que provocan el aturdimiento de los enemigos mediante potentes ondas sonoras.

• **Maletín con arma:** Una ametralladora automática dentro de un maletín. Muy útil contra grandes grupos de adversarios o enemigos fuertemente armados 8.

VEHÍCULOS

En varios momentos de la aventura, el agente 007 tendrá que echar mano de variados medios de locomoción para recorrer grandes distancias. Todos ellos, eso sí, están equipados al completo para resistir y combatir a grandes grupos de enemigos.

• **Coches:** Proporcionados por nuestro amigo Kerim, podemos conducir dos tipos de automóvil, uno color plata y otro negro. Ambos disponen de ametralladora y lanzadera de misiles (se cambia con L2), así como de llantas dotadas de un útil sistema de ataque llamado "Pincha-ruedas" 9.

• **Jetpack:** Una mochila que va equipada con dos propulsores traseros a chorro que permite que realizar pequeños vuelos. Un vehículo espectacular que, además, está dotado de una potente ametralladora y un lanzador de misiles (se alternan con L2) 10.

• **Lancha:** Una lancha motora equipada con una potente ametralladora. Ideal para surcar canales mientras abates a grupos de enemigos.

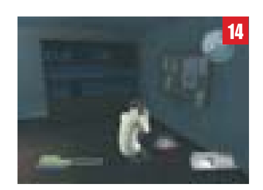
• **Barca patrulla:** Similar a la lancha, pero de mayor resistencia y capacidad destructiva. Muy útil para avanzar por ríos mientras combates con potentes vehículos militares.

• **Acorazado:** Un pequeño monoplaza todoterreno cuyo inexpugnable chasis te permite recorrer túneles repletos de obstáculos. Viene equipado con ametralladora y lanzadera de misiles (se cambian con L2) 11.



12


13


14

TRAJES

El "glamour" es algo que ningún agente británico puede dejar pasar por alto. Además, algunas de estas vestimentas tienen una importancia que va más allá del buen gusto estético.

• **Traje de invierno:** De uso obligado en operaciones con bajas gélidas 12.

• **Esmoquin negro:** Un esmoquin diseñado para impresionar a la alta sociedad.

• **Traje de camuflaje:** Empleado en las misiones secretas que requieren absoluta discreción. Su color oscuro favorece la posibilidad de pasar desapercibido 13.

• **Traje gris:** Un traje confeccionado con elegancia. La vestimenta estándar de todo agente secreto.

• **Esmoquin blanco:** Un esmoquin formal, pajarita incluida, claro. Requisito obligado para asistir a los más distinguidos eventos diplomáticos 14.

OBJETOS DE MEJORA

Durante las misiones deberás estar bien atento a tu entorno para localizar y apropiarte de los diversos planos 15 y maletines que aparecen en los escenarios. Ambos son útiles para sumar puntos extra de investigación.

• **Maletines:** Aparte de conseguirlos, deberás desbloquearlos. Para ello, tendrás que introducir la combinación de botones que van apareciendo en pantalla. Todo ello en un tiempo limitado por una barra roja que van avanzando 16.

• **Planos:** Son de dos tipos: simples y complejos. Los primeros otorgan cinco puntos de investigación, los segundos, diez 17.



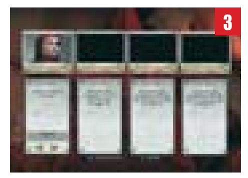


MODO MULTIJUGADOR

Además de poder realizar la aventura en solitario, *Desde Rusia con Amor* también ofrece la posibilidad de disfrutar de una interesante opción multijugador 1 para alargar aún más su duración. Eligiendo esta opción, podrás escoger entre varios personajes y pasar un buen rato con un trepidante "Modo Supervivencia" 2 en el que, incluso, tú o cualquiera de tus amigos (se puede jugar hasta con tres más) podréis meteros en la piel de algunos villanos tanto del juego como de alguna que otra aventura clásica del agente 007 3.







EXTRAS DESBLOQUEABLES



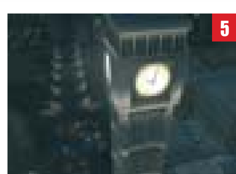
Existen tres tipos de materiales extra, los cuales puedes ir desbloqueando a medida que vas obteniendo puntos de habilidad. Son los siguientes:

VILLANOS

Puedes desbloquear toda una corte de villanos para poder jugar con ellos en el modo multijugador. Estas son las puntuaciones que necesitarás para poder hacerte con cada uno de ellos:

- **Red Grant:** Desbloqueado.
- **Morezny:** Desbloqueado.
- **Kronsteen:** Desbloqueado.
- **Krilencu:** Desbloqueado.
- **Soldado ruso:** Desbloqueado.
- **Matón soviético:** Desbloqueado.
- **Pistolero:** Desbloqueado.
- **Soldado bazoka:** Desbloqueado.
- **Leyla Karistiran:** Desbloqueado.
- **Portia Lovejoy:** 10000 puntos.
- **Zora Casanovic:** 10000 puntos 1.
- **Soldado de élite:** 10000 puntos.
- **Bazoka ruso:** 10000 puntos.
- **Piloto soviético:** 10000 puntos.
- **Escalador ruso:** 10000 puntos.
- **Operador ruso:** 10000 puntos.
- **Soldado de élite 2:** 25000 puntos.







- **Matón:** 25000 puntos.
- **Capitán rival:** 25000 puntos.
- **Piloto enemigo:** 25000 puntos.
- **Escalador:** 25000 puntos.
- **Antidisturbios:** 25000 puntos.
- **Científico:** 25000 puntos.
- **Esbirro enemigo:** 25000 puntos.
- **Eva Adara:** 40000 puntos.
- **Goldfinger:** 40000 puntos 2.
- **Doctor No:** 40000 puntos.

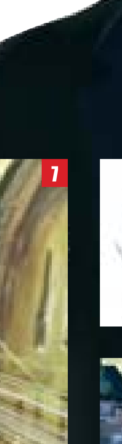
AUDIOVISUAL

En esta opción podrás disfrutar de un par de trailers de las misiones "Londres" 3 y "Fábrica" 4 en los cuales contemplaremos dos espectaculares montajes realizados con imágenes del juego como si de una secuencia de cine se tratase 5. También te vendrá bien para observar y aprender cómo deshacerse de los enemigos de la manera más contundente 6. Cada uno de ellos cuesta 25000 puntos 7.

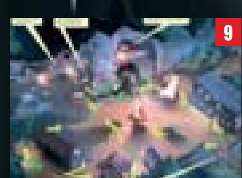
ARTE

Unos atractivos dibujos y bocetos de todas las operaciones que harán las delicias de aquellos que tengan más inquietudes artísticas. Además, incluyen mapas tridimensionales que puedes emplear para orientarte por las diversas misiones. Estos son sus precios:

- **Londres:** 10000 puntos
- **Laberinto:** 15000 puntos
- **Estambul:** 15000 puntos
- **Estación T:** 20000 puntos
- **Bajo Tierra:** 20000 puntos 8
- **Campamento gitano:** 25000 puntos
- **Callejón:** 25000 puntos
- **Consulado:** 30000 puntos
- **Tren:** 30000 puntos
- **Fábrica:** 30000 puntos 9
- **Frontera:** 30000 puntos
- **Base Octopus:**









Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 83


GUÍA DE ESTRATEGIA REALIZADA POR LOS EXPERTOS DE PLAY2MANÍA
Play
manía
• MAPAS DE TODOS LOS NIVELES
• EXTRAS Y FASES EXCLUSIVAS PS2
• CLAVES PARA DERROTAR A LOS JEFES
• SOLUCIÓN A TODOS LOS PUZZLES
• MODOS DE JUEGO OCULTOS
• MINIJUEGOS Y SECRETOS...
GUÍA COMPLETA PARA SOBREVIVIR AL TERROR
Resident Evil 4



ÍNDICE

ICONOS Y TESOROS

En las siguientes páginas encontrarás los mapas detallados de casi todas las zonas del juego, y en ellos encontrarás un montón de iconos indicando la posición de cada objeto. Para que no te pierdas, en esta página tienes una relación de todos esos iconos, indicando qué son, dónde se encuentran y para qué sirven. Así, seguro que no te pierdes nada de la aventura...



LA BESTIA SAGRADA
Utilidad: Al reunir las 3 piezas que la forman, podrás salir de la Fortaleza en Ruinas...



ANILLO DE ÁMBAR.
Utilidad: Puedes vendérselo al Buhonero por la nada despreciable cifra de 10.000 pesetas.



CETRO DE LA CORONA.
Utilidad: Como el anterior, puedes vendérselo al Buhonero por 20.000 pesetas.



BRAZALETE DE ORO
Utilidad: Otro tesoro que puedes vender, por 8500 pesetas. Para ser de oro... ¡Qué barato!



BUHONERO.
Utilidad: Podrás vender tesoros, comprar armas y mejoras y salvar la partida cerca.



CÁLIZ DE LA REINA O REY
Utilidad: Colócalos en los bustos del rey y de la reina y abrirás sendas puertas en el capítulo 4-1.



COFRE.
Utilidad: Encierran distintos ítems e incluso dinero o armas. Ábrelos siempre.



COLGANTE PERLA.
Utilidad: Si lo vendes limpio, el Buhonero te dará 10.000 ptas. Si lo vendes sucio, 1000.



CORONA CON MUESCAS.
Utilidad: Un tesoro que puedes completar con piedras preciosas para aumentar su valor.



PIEDRA LUNAR (mitad izda.).
Utilidad: Una vez juntas las dos mitades, te dará acceso a una zona nueva en el Castillo.



PIEDRA LUNAR (mitad dcha.).
Utilidad: Una vez juntas las dos mitades, te dará acceso a una zona nueva en el Castillo.



ESCUDO DE LOS SALAZAR.
Utilidad: Abre un pasadizo oculto en el castillo en el capítulo 3-4.



ESCOPETA.
Utilidad: Una de las armas más potentes al principio de la aventura. La primera es gratis...



GRANADA CEGADORA.
Utilidad: Provoca un fuerte estallido de luz y deja ciegos a los enemigos temporalmente.



GRANADA INCENDIARIA.
Utilidad: Al explotar, envuelve todo lo que la rodea en llamas, así que ponte lejos...



GRANADA DE MANO.
Utilidad: Provoca una fuerte explosión que hará pedazos a quien se encuentre cerca.



HUEVOS
Utilidad: Sirven para reponer la vida de Leon o Ashley. Los hay de tres colores...



LÁGRIMA ÍNDIGO.
Utilidad: Son pequeñas joyas naturales que podrás vender por 2500 pesetas.



JARRA DE CERVEZA.
Utilidad: Es otro tesoro incompleto, y puedes incrustar gemas para aumentar su valor.



OJO DE GATO AMARILLO.
Utilidad: Puedes venderlos por 3000 pesetas o incrustarlos en la Jarra de Cerveza.



OJO DE GATO VERDE O ROJO.
Utilidad: Puedes venderlos por 3000 pesetas o incrustarlos en la Jarra de Cerveza.



PIEDRA AZUL DE LA TRAICIÓN.
Utilidad: Si lo incrustas en el Lince Dorado, aumentarás su valor.

PIEDRA VERDE DEL JUICIO.
Utilidad: Si lo incrustas en el Lince Dorado, aumentarás su valor.



PIEDRA ROJA DE LA FE.
Utilidad: Si lo incrustas en el Lince Dorado, aumentarás su valor.



ESPEJO CON PERLAS Y RUBÍES.
Utilidad: Otro tesoro que podrás vender al Buhonero, por 12.000 pesetas.



CANDIL MARIPOSA.
Utilidad: Otro tesoro incompleto, al que podrás incrustar gemas para subir su valor.



LANZACOHETES.
Utilidad: Una de las armas más potentes, destructivas y caras de toda la aventura.



LINCE DORADO.
Utilidad: Otro tesoro incompleto, que puede llegar a valer 35.000 pesetas.



LLAVE DEL CASTILLO.
Utilidad: La encontrarás en el capítulo 3-1, y te dará acceso a... el Castillo.



LLAVE INSIGNIA (mitad dcha.)
Utilidad: Abre una zona nueva en el pueblo. La puerta tiene un símbolo igual al de la llave.



MANOS DE SALAZAR
Utilidad: En el castillo, son plataformas móviles a las que tendrás que saltar.



MÁQUINA DE ESCRIBIR.
Utilidad: En ellas podrás guardar tus avances. Esta vez no hace falta tinta...



INSIGNIA REDONDA.
Utilidad: Permite abrir la puerta de la iglesia, en el capítulo 2-1.



EMBLEMA (mitad izda.)
Utilidad: Une los dos trozos del emblema para abrir una zona nueva en el capítulo 1-2.



EMBLEMA (mitad dcha.)
Utilidad: Une los dos trozos del emblema para abrir una zona nueva en el capítulo 1-2.



TOCADO.
Utilidad: Otro artículo para el Buhonero. Si le insertas otras joyas, te dará 20.000 Pesetas.



MUNICIÓN ESCOPETA.
Utilidad: Este icono indica donde hay cartuchos para la escopeta.



MUNICIÓN MAGNUM.
Utilidad: Este icono indica donde hay balas para la pistola Magnum.





MUNICIÓN PISTOLA.
Utilidad: Este icono indica donde hay más balas para la pistola.



MUNICIÓN RIFLE.
Utilidad: Este icono indica donde hay balas para el rifle de precisión.



MUNICIÓN TMP.
Utilidad: Este icono indica donde hay balas para la ametralladora TMP.



GEMA PÚRPURA.
Utilidad: Sirve para completar otros tesoros, aunque el Buhonero te dará por ella 3000 ptas.



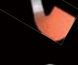
GEMA VERDE.
Utilidad: Sirve para completar otros tesoros, aunque el Buhonero te dará por ella 3000 ptas.



GEMA ROJA.
Utilidad: Sirve para completar otros tesoros, aunque el Buhonero te dará por ella 3000 ptas.



BOTELLA DE PERFUME.
Utilidad: Otro tesoro para vender al Buhonero. Te dará 30.000 pesetazas...



PIPA ANTIGUA.
Utilidad: Otra reliquia para vender en el Buhonero, que te reportará 10.000 pesetas.

FIGURA DE CARNERO.
Utilidad: Junto con la Figura de Serpiente y de León abre una puerta en el capítulo 4-1.



FIGURA DE SERPIENTE.
Utilidad: Junto con la Figura de Carnero y de León abre una puerta en el capítulo 4-1.



HIERBA AMARILLA.
Utilidad: Aumenta el tope de vitalidad de Leon y Ashley. Se debe mezclar con otra hierba.



HIERBA ROJA.
Utilidad: Duplica el efecto de las demás hierbas, como en otros *Resident Evil*.



HIERBA VERDE.
Utilidad: Recupera una parte muy pequeña de la vitalidad.



RELOJ DE ARENA.
Utilidad: Otra cosita para el Buhonero, quien te pagará 12.000 pesetas por él.



RELOJ DE BOLSILLO.
Utilidad: El Buhonero te dará por él 10.000 pesetas. Si lo llevas sucio, sólo 1.000 pesetas.

ESPINELA.
Utilidad: Es una de las joyas naturales más abundantes, y te reportará 2.000 pesetas.



SPRAY DE PRIMEROS AUX.
Utilidad: Recupera la salud por completo, pero no aumenta el tope de vitalidad.



TABLERO DE AJEDREZ.
Utilidad: Otro objeto más para el Buhonero, quien soltará 13.000 pesetas encantado.



TARJETA.
Utilidad: Abre puertas específicas, aunque antes deberás reprogramarla...

CAPÍTULO 1.1

A. El Campo





CONSEJOS

1. Si has elegido el nivel Fácil, tendrás en el inventario más ítems al empezar. Y ciertas zonas no podrás visitarlas: sólo estarán en el nivel normal.

2. Puedes hacer tiro al blanco con los cuervos antes de ir más lejos; si lo haces dejarán objetos o dinero que te serán muy útiles al principio.

3. No todas las cajas de madera tienen objetos en su interior, así que ojo al usar el cuchillo. Además los ítems que contienen son en su mayoría opcionales. Es decir, conseguirás dinero o alguna planta o incluso nada.

Al inicio de la aventura, observa la escena de introducción para no perder ningún detalle de la historia /1/. Podrás controlar a Leon cuando baje del coche y hable por radio con Hunnigan, su contacto en la misión (cómo huele esto a *Metal Gear*...). Antes de empezar a moverte, entra en el menú y observa los ítems con los que cuentas. Si has escogido jugar en el nivel normal tendrás en el inventario: Pistola, Munición para la pistola y Spray de Primeros Auxilios. (VER CONSEJOS 1)

A parte de los ítems, échale un vistazo a los archivos en el menú para saber un poco más acerca de tu misión… o incluso practica tu puntería. (VER CONSEJOS 2)

Avanza por el sendero hacia la cabaña al fondo /2/. El camino que queda a la derecha de la cabaña está bloqueado por una camioneta, así que entra en la cabaña… Da mal "rollito" pero no puedes hacer otra cosa. (VER LOS GANADOS)

Antes de entrar en la casa, investiga por los alrededores. A la izquierda encontrarás un carro con una caja de madera. Utiliza el cuchillo para romperla (L1 + ✖) y obtendrás algún ítem… o no /3/.
Entra en la casa y observa la escena de vídeo. Parece que al "nativo" no le gusta nuestra presencia. Cuando tengas de nuevo control sobre de Leon dispara sobre este nuevo enemigo… El disparo en la cabeza le infligirá mayor daño y te ahorrarás unas cuantas balas.

Tras acabar con él, un vídeo nos sugerirá que se han cargado a los policías que esperaban en el coche y tres "lugareños" más habrán salido a por ti, para mostrarte porque "Spain is different". Antes de hacer nada más, sube por las escaleras tras la chimenea para conseguir **Munición** para la pistola. Después, sal por una de las ventanas de la cabaña y acaba con los 3 "no zombis" /4/. Acto seguido puedes seguir avanzando por el camino desbloqueado, o de forma opcional, regresar hasta el puente para ver qué ha pasado con los policías. Cuando avances, entra en el cobertizo a la derecha. Allí podrás coger **Munición**, **dinero** y una **Hierba Verde**. Aprovecha también para salvar la partida en la máquina de escribir. Podrás romper las cajas de madera equipando el cuchillo. También puedes utilizar la pistola, pero es una forma muy tonta de malgastar balas. (VER CONSEJOS 3)

Continúa el camino hacia el pueblo con cuidado de no espantar a los cuervos, ya que si los abates obtendrás más **ítems**. Sigue el sendero hasta descubrir un lobo atrapado en un cepo, a la derecha. Acércate a él y ayúdalo /5/. Así te ayudará él a ti en el futuro. Avanza después con cuidado, porque entre los matorrales hay más trampas. Puedes desarmar los cepos disparándolos, aunque gastarás balas. Avanza por la derecha, pegado a la pared hasta llegar a una valla. Allí encontrarás una **Hierba Roja**. Ahora puedes potenciar el efecto de la hierba verde que tienes.
(VER LAS HIERBAS)



LOS GANADOS

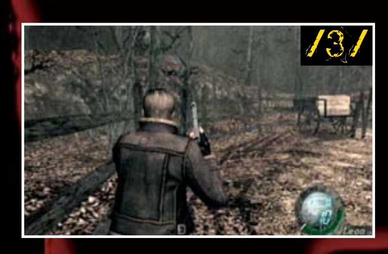
Son los primeros enemigos que verás, y los más abundantes. Hay varios tipos y cada uno te atacará de forma distinta. La mayoría de estos "humanoides" llevan **hachas**, **hoces o cuchillos**; otros más preparados llevan **antorchas**, **cartuchos de dinamita** o **motosierras**. Te vamos a dar unos consejos para que no te cueste demasiado eliminarlos y puedas ahorrar munición:



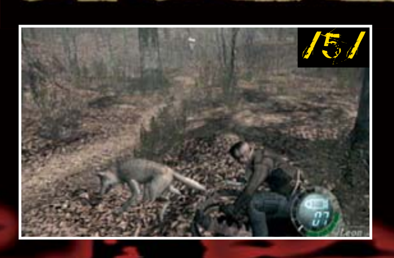
• Los primeros ganados son muy sencillitos de derrotar. **Dispara a la cabeza** para hacerles más daño o **dispara a las piernas** para hacer que caigan al suelo y entonces acércate y **remata con el cuchillo** o dándoles patadas.
• Los que llevan antorchas **no te atacarán hasta que no se encuentren bien cerca** y tendrás tiempo para deshacerte de ellos desde lejos. Espera a que abra la boca para disparar una sola vez en la cabeza y él solo se quemará...
• Para los Ganados con Dinamita, **espera a que enciendan la mecha** y dispara al brazo o al cartucho… .
• Los peores son los que llevan motosierra, porque si te pillan, se acabó el juego. Aléjate y **dispara a la cabeza con la Escopeta** hasta que caigan...

LAS HIERBAS

Encontrarás varios tipos de hierba que podrás utilizar para mejorar la vitalidad de Leon. En total son tres:
• **Hierba Verde**: te ayudará a recuperar la barra de vitalidad de Leon o Ashley en el caso de que sufran algún daño.
• **Hierba Roja**: potencia el efecto de la Hierba Verde al combinarse con ésta.
• **Hierba Amarilla**: aumenta el tope de la vitalidad de los personajes.
Puedes realizar las combinaciones desde el menú de objetos. Mezclando 2 ó 3 Hierbas Verdes recuperarás gran parte de la salud. O puedes mezclar una Hierba Verde y otra Roja para doblar el efecto. También puedes mezclar una Hierba Amarilla con una Verde. De este modo, además de recuperar la salud del personaje, aumentará **la barra de vitalidad**. Incluso puedes combinar los tres tipos, así aumentará la barra de vitalidad y recuperarás la salud por completo. Además, si las combinas, ocuparán menos espacio en el inventario.



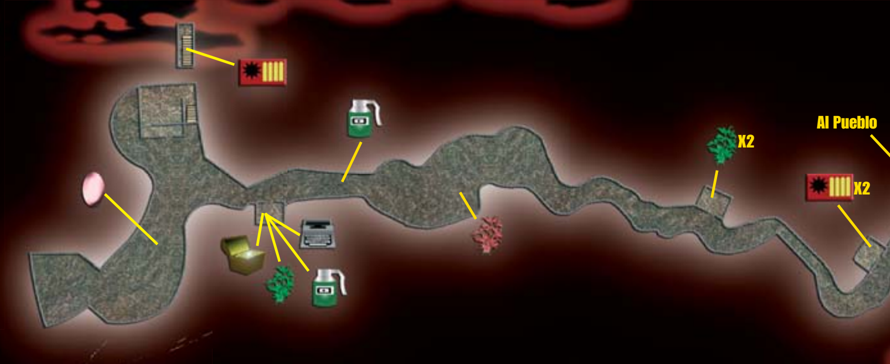






Más adelante verás otra señal que indica el camino al pueblo. Avanza con cautela: más adelante, en los árboles, verás una trampa láser. Dispara a los detonadores /6/ de los árboles y continúa. En el camino te encontrarás con otro Ganado. Liquídalo y avanza hasta una cabaña a la izquierda. Dentro conseguirás **1000 ptas** en la caja de madera y una **Planta Verde** de la estantería.

Al salir te esperan dos Ganados; deshazte de ellos y cruza el puente. Al llegar al otro lado, tres Ganados darán la voz de alarma en el pueblo… Podrás ver una tercera cabaña a la izquierda, que tiene "bicho" dentro. Dispara desde lejos y entra en la cabaña para recoger **munición** para la pistola y **dinero** de las cajas de madera (pueden ser otros objetos).



B. El Pueblo

CONSEJO 4

Para coger objetos que se encuentren en vitrinas, nada como un buen golpe con el machete.

Nada más cruzar la puerta, recibirás una llamada de Hunnigan; échale un vistazo rápido a las instrucciones y sigue por el sendero. Cuando aparezca "Mirar" en la parte inferior de la pantalla, pulsa ✖ para echar un vistazo a los habitantes del pueblo… Todo parece normal... menos ese hombre clavado en un palo. Así que vete preparándote para la acción. Acércate al grupo de Ganados en la plaza y eliminalos con tu pistola. Si se agrupan tres o cuatro lanza una granada de mano. En total son cinco, pero no creas que serán los últimos. Tras deshacerte de los cinco primeros aparecerán cinco más y después de matar a estos cinco de nuevo aparecerán otros cinco /1/. 15 en total, vamos. Cuando hayas despachado a 14, sonará la campana de la iglesia y todos los habitantes irán a rezar. Ahora te encontrarás solo en el pueblo y podrás "rapiñar" todos los **ítems** que veas. (VER HUEVOS DE GALLINA)

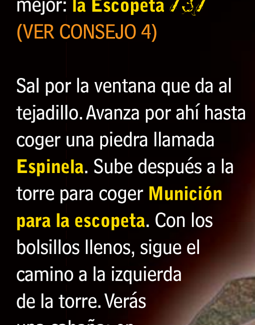
Desde el camino de entrada, avanza por la izquierda para conseguir una **Hierba Verde**; después entra en la casa de la derecha para recoger **Munición** para la pistola y unas cuantas cajas de madera que se pueden romper a cambio de **ítems** /2/.

Sal a la plaza y rodea la casa. Verás en la parte posterior una caja de madera que se puede romper con una **Hierba Roja** en su interior. Avanza ahora por el camino de la derecha desde la plaza y entra en la casa para coger **ítems** de dos cajas de madera.

Entra después en el cobertizo, donde está la vaca y encontrarás una **Hierba Amarilla** y más al fondo a la izquierda una **Hierba Roja**. Rodea las casas por la derecha y recoge de una caseta una **Hierba Verde**. Sigue el camino alrededor de la casa por la izquierda y encontrarás la entrada. Rompe el barril a la derecha y acto seguido rompe a patadas el candado que verás en la puerta de la izquierda; dentro habrá **dinero**, **Munición para Escopeta** y otro **ítem** en el barril.

Entra en la casa a la izquierda de la iglesia para recoger varios objetos, **dinero** y lo mejor: **la Escopeta** /3/ (VER CONSEJO 4)

Sal por la ventana que da al tejadillo. Avanza por ahí hasta coger una piedra llamada **Espinela**. Sube después a la torre para coger **Munición para la escopeta**. Con los bolsillos llenos, sigue el camino a la izquierda de la torre. Verás una cabaña; en ella podrás recoger un **informe** sobre Leon y **Munición**. Sigue avanzando hasta la puerta al final del camino /4/ que lleva a la granja.



HUEVOS DE GALLINA

Pese a la gripe aviar, en el pueblo verás gallinas que pondrán huevos (blancos, marrones o dorados) en cualquier sitio del escenario. Recoge los huevos siempre que tengas ocasión, ya que servirán para recuperar la salud de Leon. Los Huevos Blancos recuperan un poco la barra de vitalidad; los Marrones mucho y los Dorados te la rellenarán por completo.











C. La Granja

CONSEJO 5

No dispares a las gallinas de la granja; vigílalas un poco y espera a que pongan huevos para después recogerlos. Los huevos te servirán para recuperar un poco la barra de vida de Leon.





Nada más llegar, verás a unos cuantos pueblerinos trabajando en la granja. Deshazte primero del que está en el cobertizo /1/. Y después de los que salgan a tu encuentro. (VER MEDALLONES AZULES)

Una vez hayas "vaciado" la granja, puedes recoger los objetos de esta zona. Para empezar, salva la partida en la caseta que hay en la entrada de la granja. En el barril encontrarás más **dinero**. Avanza luego hacia el pozo situado a la derecha de la caseta y recoge el **medallón** /2/ que hay sobre el pozo pestilente (tendrás que dispararle primero). Si quieres conseguir más dinero por este objeto, no lo recojas aún. Espérate al »

» capítulo 2-2 y podrás bajar la tapa del pozo para evitar que se manche. Tras esto, observa el pequeño cobertizo de la parte izquierda; rodéalo para encontrar un barril de madera con una **Granada Incendiaria**. Entra después en la casa grande y abre el armarito azul para recoger una **Espinela**. Rompe después las cajas para obtener **Munición** y **Pesetas**. Sube la escalerilla /3/ y coge del armarito azul más **Munición**. Salta por la ventana que verás a la izquierda y avanza por la pasarela de madera hasta llegar a una escalerilla. Baja por ella y podrás recoger en un cofre con **dinero** y una **Espinela**. Sube de nuevo a la pasarela y vuelve hasta la ventana, pero ahora déjate caer a la izquierda, para llegar a una zona inaccesible desde abajo. En la caja /4/ hay una **Jarra de Cerveza**. (VER CONSEJO 5)

Después, avanza por el camino a la derecha.

MEDALLONES AZULES

En el tronco de un árbol verás un cartel azul. Recógelo y descubrirás un minijuego en el que debes romper 15 medallones azules. Encontrarás 7 en la granja y 8 en el cementerio. Rómpelos a disparos. En pantalla verás un contador; de esta forma sabrás los que te quedan por encontrar. Y, además si observas el mapa, verás indicados donde se encuentran todos y cada uno de los medallones que faltan… No puede ser más fácil.


/3/


/4/



D. La Mina

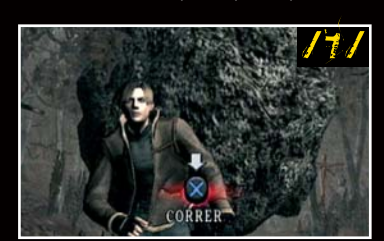
Al cruzar la puerta avanza por el sendero hasta que tres Ganados empujen una roca. A correr tocan: machaca ✖ muy rápido para que Leon corra y no sea aplastado por la roca /1/. En el tramo final de la carrera tendrás que pulsar una combinación de botones para echarte a un lado.
Tras la secuencia, da un giro de 180 grados y apunta a la cabeza de los pueblerinos que hay sobre el puente. De esta forma se caerán al suelo y podrás coger sus **objetos**.
Gira de nuevo y avanza por el túnel. Tendrás que disparar a los objetos que brillan en el techo para conseguir **dos Espinelas**. Sigue después el camino hasta el final del túnel y apunta desde la valla a la cabeza del enemigo que tienes frente a ti. Así desde lejos no tendrás que preocuparte de que te ataque. Los enemigos de esta zona son de los que llevan dinamita; dispara al cartucho o al brazo del Ganado para acabar rápido con ellos. Encontrarás otro enemigo más en el cobertizo de la izquierda. Tras acabar con él coge de la estantería otra **Espinela** (y puede ser que algún **objeto** más) y dispara a los detonadores de la trampa láser que verás a la derecha. Sigue avanzando hasta la casa de la derecha con cuidado de no pisar las trampas. En ella encontrarás otro Ganado con dinamita, así que ya sabes. Podrás entrar en la casa rodeando el edificio por la izquierda. Recoge de encima de la mesa de madera una **Granada** y sal de nuevo.
Al lado de la casa, al fondo, verás un árbol con un nido en la copa. Dispáralo para poder recoger el ítem **Ojo de Gato Rojo** /2/. En la esquina derecha de la fachada de la casa verás una caja con **Munición**. (VER CONSEJO 6)

Ahora sí, entra en la casa (pulsa ✖ repetidamente para romper la cerradura), coge la **munición** que hay encima de la mesa y abre el armarito de la derecha para recoger **1000 pesetas** (¡qué raro se hace manejar ptas!).

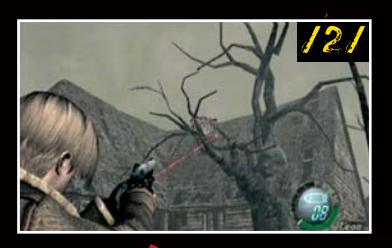
Aprovecha para salvar la partida y avanza con cuidado a las siguientes salas /3/, donde hay trampas láser en el pasillo (detónalas desde la puerta) y en la siguiente habitación. Coge el **dinero** del cofre que hay encima de la mesa. En el armario de la derecha hay una **Hierba Verde**. Avanza hasta la estantería a la izquierda y empújala para descubrir otra habitación; avanza por ella y abre el armario del fondo. Salva la partida.

CONSEJO 6

Entra en el inventario, en el apartado llaves-tesoros y selecciona el Ojo de Gato Rojo. Elige la opción combinar con la Jarra de Cerveza… así incrementarás su valor.



/1/


/2/


/3/

CAPÍTULO 1.2



Tras el vídeo, pulsa la combinación de botones que aparezcan en pantalla para esquivar los ataques de tus enemigos. Cuando te encuentres solo recibirás una llamada de Hunnigan. Al terminar la conversación observa a tu alrededor; en una estantería a la izquierda podrás recoger **Munición** para la pistola. Sal por la puerta y al avanzar por el pasillo un hombre encapuchado llamará nuestra atención. Sigue avanzando, recoge a la derecha **Munición** para el rifle y salva la partida. Después, cruza la puerta y avanza por la izquierda para encontrarte con el encapuchado. (VER EL BUHONERO, CONSEJO 7 y TABLA EL BUHONERO)

Tras "trapichear" con el Buhonero, rodea la casa hasta encontrar dos barriles. Rómpelos

CONSEJOS

7. Puedes vender al Buhonero las piedras preciosas Espinela y el Colgante Sucio, si lo has cogido en la granja. Así podrás comprar el rifle para pasar cómodamente esta parte del juego.

8. Antes de seguir avanzando te recomendamos que regreses hasta el Buhonero para comprar o vender objetos y que salves la partida… Total, estás al lado y más vale prevenir…

9. Ten cuidado con los cepos, ya que si Leon las pisa bajará su barra de vitalidad considerablemente. Desármalos disparando con la pistola en el centro.







para conseguir una **Hierba Roja**; avanza ahora por el lado izquierdo de la casa para romper otro barril. Entra de nuevo en la casa para guardar tus nuevos "tesoros". Equipa el rifle que acabas de comprar para abatir a los pueblerinos gracias a su mira telescópica antes de cruzar la puerta. Un buen sitio para apostarse es el hueco que encontrarás en la pared a la derecha de la puerta /1/. Cuando te hayas deshecho de los que veas por ese lado, avanza hasta otro boquete más a la derecha. Verás otro en la pasarela de madera; observa también las torres, hay otros dos a izquierda y derecha del escenario.
Una vez esté el camino lo más limpio posible, vende el rifle. Aunque te creas que has eliminado a todos los habitantes del pueblo, no es así; en cuanto cruces la puerta vendrán más a por ti… /2/ de modo que equipa tu mejor arma y prepárate.
Entra en la primera casa de la izquierda y recoge de la estantería **Munición** para la escopeta; sube a la "azotea" por la escalerilla, deshazte del enemigo si no lo has hecho ya y coge del cofre el **Emblema** /3/. Sal de la casa y rompe los barriles que encontrarás por los alrededores en busca de algún **objeto**… como **Munición**. Avanza por las pasarelas de madera hasta la siguiente caseta a la izquierda. Saldrán más enemigos así que alerta; si se juntan varios utiliza la escopeta para ahorrar algo de munición de la pistola. Sabrás que has acabado con todos cuando finalice la música. Rompe los barriles que veas cerca de la casa y entra en ella. Recoge de los armarios **1000 pesetas** y una **Hierba Amarilla**.
Sal de la caseta y sube por la escalerilla hasta el tejado y desde allí sube por otra escalera hasta una pequeña plataforma de madera. Rompe el barril para conseguir **munición** para la escopeta.

Cruza al otro lado del valle por el puente de madera y sube la cuesta hasta el puesto de control. Rompe los barriles para coger **Munición** para el rifle y abre el cofre para obtener otro **Emblema.** (VER CONSEJO 8)

Entra en el inventario de las Llaves-tesoros y combina los dos emblemas. A continuación avanza hasta la puerta al fondo y coloca allí el Emblema.
Avanza por el camino y, antes de cruzar la doble puerta, investiga por los alrededores para que no se te escape ningún barril: hay tres en total y pueden darte **ítems**.
Una vez dentro del edificio, abre la puerta que verás a la derecha. Cuando te vean los Ganados irán a por ti; retrocede un poco y espera a que crucen la puerta para que sea más fácil derrotarlos /4/. Avanza por el pasillo, elimina a los salgan a tu paso y recoge de los barriles de madera los **objetos** que aparezcan. Al llegar al final del pasillo verás dos ventanas en la pared de la derecha. Acércate y verás que aparece la opción "Saltar fuera". Haz lo propio y nada más entrar en esta nueva sala agáchate detrás del contenedor rojo para protegerte de las explosiones /5/. Utiliza el contenedor como parapeto y elimina a todos los Ganados que entren por la puerta de la izquierda. Una vez te hayas deshecho de todos, avanza por el lado derecho de la sala para recoger de una de las chimeneas, **Munición** para la pistola y de otra una **Espinela.** (VER CONSEJO 9)

Avanza por la puerta de la izquierda. Si te fijas en la pared de la izquierda, verás una ventana tapada con tablones de madera; utiliza el cuchillo para romperlos y salta hasta la pequeña sala para poder coger de la vitrina el objeto **Máscara con Muescas** y regresa a la habitación anterior.

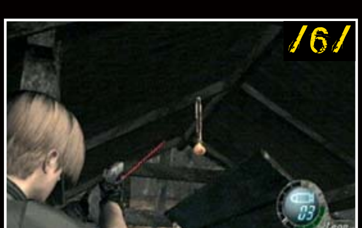
En esta nueva zona podrás encontrar una **Hierba Verde** dentro de los barriles de madera. Cruza la siguiente puerta y baja por el corredor a mano derecha (cuidado con el Ganado que te espera abajo).
Sigue avanzando hasta una plataforma de madera; deshazte de este último Ganado y baja hasta el agua putrefacta. Allí conseguirás **Munición** para la pistola, una **Granada Cegadora** y **1000 pesetas.** Además podrás "pescar" a lo "burro", es decir disparando, **Percas Americanas** (te ayudarán a recuperar vitalidad). Con todos los objetos en tu poder, sube por las escaleras y avanza por la izquierda hasta otras escaleras… Saldrás de las alcantarillas.
Nada más salir, dispara a los cuervos para que dejen algún **objeto** y desmonta las trampas que hay en el camino.
Retrocede un poco y observa que encima del pozo algo brilla; dispara a este objeto para obtener un **Reloj de Bolsillo Sucio** /6/. Si quieres obtener más dinero a la hora de vendérselo al buhonero, no dispares todavía; espera más adelante en la aventura; verás que al pasar más adelante por esta zona podrás bajar la tapa del pozo y así no se ensuciará.
Entra en la caseta de la izquierda para coger **Munición** para la pistola de la caja de madera y después sigue avanzando por el camino hasta la casa del fondo.
Sube las escaleras y avanza por el pasillo hasta la puerta con una esfera verde en el centro. Pulsa la dirección ↑ y después ← para poder abrir la puerta /7/. Entra en la nueva estancia y recoge **La Llave Insignia**, que está encima de una mesita, el **Informe del Alcalde** encima de la cama; **Munición** para la pistola del cajón del escritorio y **1000 pesetas** del armario. Ya está todo saqueado… Cuando estés listo cruza por la siguiente puerta y prepárate para disfrutar de otra nueva secuencia de vídeo.

BUHONERO DEL VALLE
COMPRAR

OBJETO	PRECIO
Maletín (M)	24000
Mapa del tesoro	3000
Pistola	6000
Escopeta	20000
Rifle	12000
TMP	10000
Lanzacohetes	30000
Mira (Rifle)	7000
Spray 1os auxilios	5000









EL BUHONERO

Te encontrarás a este misterioso hombre a lo largo de tu aventura y te facilitará mucho las cosas en un futuro. Puedes comprar objetos, armas, o mejorar las que ya tienes. También podrás vender objetos valiosos para conseguir más dinero y comprar mejores cosas. Eso sí, tendrás que tener cuidado de no dispararle o ya no volverá a aparecer en esa zona. Según avance la aventura, puede ser que te lo encuentres al lado de Ganados; procura que él no reciba ningún daño. Igualmente, procura venderle los objetos valiosos cuando estén completos, es decir, con todas sus piezas, ya que así incrementarás su valor y el Buhonero te los comprará a un precio más elevado.

CAPÍTULO 1.3

A. La Casa del Alcalde







Cuando finalice la conversación con Hunnigan y vuelvas a tener el control de Leon, gira a la izquierda y recoge del armarito una **Hierba Verde** /1/. Si vuelves a entrar en la habitación del Alcalde podrás ver una escena de vídeo extra. Regresa al pasillo y avanza a la derecha; baja las escaleras y salva la partida. (VER CONSEJO 10)

Investiga la zona de la cocina para conseguir un **Huevo Marrón**. En la parte derecha del comedor, rompe la vitrina para coger una **Granada Incendiaria** y abre el armarito de detrás para conseguir **1000 pesetas**. Abre la puerta al lado de la cocina. Desde el umbral, dispara a la cabeza del Ganado que verás en el camino para llamar su atención. Corre hacia la escalera y desde arriba espera a que vengan de uno en uno /2/. El primero vendrá con motosierra, para deshacerte de él necesitarás acertar cuatro veces con la Escopeta en la cabeza. Los demás no tienen mayor complicación. Al eliminar al enemigo de la motosierra dejará un **Rubí**, recógelo para venderlo. Ahora sí, cruza la puerta y avanza por el camino hasta el pueblo.
En el camino te encontrarás con un enemigo más, deshazte primero de él y dispara al nido del árbol de la derecha /3/ para recoger una **Espinela**.
Entra en la cabaña de la izquierda y elimina a la "no zombi" que hay dentro. Rompe después la caja para obtener una **Hierba Roja**. Al lado izquierdo del camino verás otro árbol con un nido; haz blanco en él para recoger **Munición** para la TMP. Al final del camino verás otro grupo de Ganados que te impedirán el paso /4/. Deshazte de los cuatro y cruza la puerta para llegar de nuevo al pueblo.
Si hiciste la investigación exhaustiva en la primera visita no hay nada nuevo que coger, de modo que avanza rápidamente hasta la puerta con el símbolo rojo si no quieres malgastar balas… ¡corre, corre! Una vez a salvo, recoge de la estantería **Munición** para la pistola y rompe la caja para obtener algún **objeto** más. Después, salva la partida.
Cruza la puerta y rompe el barril de la esquina para obtener **Munición** para la TMP; acto seguido, dispara a la lámpara del techo /5/ para obtener una **Espinela** y abre la trampilla del suelo.
Una vez en el túnel, baja las escaleras hasta llegar a una cueva con otra lámpara de gas. Dispárala y descubrirás en el techo tres objetos brillantes. Haz blanco en ellos para recoger **dos Espinelas** y un **Tocado** (de gran valor para el Buhonero). Rompe la caja de madera para obtener otro **ítem** y avanza por el túnel para encontrar al Buhonero. (VER CONSEJO 11) (VER TABLA EL BUHONERO DEL TÚNEL)

Una vez estés listo, avanza de nuevo hasta el Buhonero y cruza la puerta a su espalda; sube la escalerilla al final del túnel y llegarás al cementerio.

BUHONERO DEL TÚNEL
COMPRAR

OBJETO	PRECIO
Maletín (M)	24000
Mapa del tesoro	3000
Pistola	6000
Escopeta	20000
Rifle	12000
TMP	10000
Lanzacohetes	30000
Culata TMP	4000
Mira (Rifle)	7000
Spray 1os auxilios	5000



10. No abras la puerta que hay bajo las escaleras; lo único que hay dentro es un Ganado.

11. Tal vez sería una buena idea comprar la TMP ahora que tienes balas; además, podrás mejorarla en la opción Trucar.







B. El Cementerio

Nada más salir a la superficie, apunta con el arma hacia arriba /1/, podrás ver un nido en un árbol. Dispara con la pistola para recoger una **Granada de Mano**. Un poco más adelante verás otro nido al que podrás disparar para obtener **Balas** para el Rifle. Recógelo y desde ese mismo lugar apunta a los cuervos de la zona de las lápidas para obtener más objetos /2/.
Nada más entrar en la zona de las tumbas alertarás a algunos Ganado. Retrocede hasta el lugar en el que has entrado y así les verás venir y podrás eliminarlos fácilmente. (VER MEDALLONES AZULES)
Avanza por el sendero de la derecha hasta la Iglesia y elimina a los 3 Ganados que vigilan la entrada /3/.
Antes de hacer nada más, dispara al nido que hay sobre el árbol que verás frente a la Iglesia; así obtendrás una **Granada Incendiaria**.

CONSEJO 12

Si has obtenido los 15 medallones azules, podrás conseguir del Buhonero un arma personalizada llamada Castigadora... ¡¡¡y totalmente gratis!!!



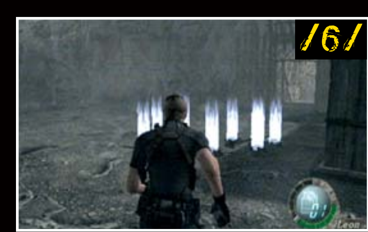












Encontrarás a varios Ganados, uno con dinamita. Si haces que la dinamita explote eliminarás a todos con una bala… Fíjate y verás que un **objeto** brilla dentro de una roca. Para cogerlo, regresa a la zona de las tumbas. Observa los símbolos de las tumbas dobles /4/, hay tres: un par parecido a la "Z", otro parecido a una "M" y otro parecido a una "V". Regresa a la parte trasera de la iglesia e investiga la roca con el objeto. (VER LAS TUMBAS DE LOS GEMELOS)

Como no puedes entrar en la Iglesia sigue hacia delante. Avanza por el sendero de la derecha hasta el puente de madera /5/ y elimina a los 3 Ganados de esta zona. Encontrarás una caseta de madera en el puente… Cuidado al romper las cajas ya que algunas ocultan serpientes. Eso sí, si las disparas, lo más seguro es que te dejen algún **objeto** como recuerdo. En la caseta también encontrarás un **Documento** sobre la Iglesia y **Munición** para la Pistola.

Sigue avanzando por el puente de madera, deshazte del Ganado que custodia la puerta al final y crúzala para llegar a la Cantera. Verás un montón de cuervos al fondo /6/, deshazte de ellos con una Granada para que no escape ninguno y poder recoger un montón de **dinero** y **objetos**. En un carro a la izquierda verás una **Espinela**.

En la parte derecha del escenario verás 3 casetas de madera. Entra en la primera para recoger **Munición** para la Pistola y una **Espinela** y en la tercera para coger **Munición** para la pistola. Avanza por la doble puerta azul, a mano derecha, para entrar en la tienda del Buhonero y salvar la partida.

TUMBAS DE LOS GEMELOS

Para resolver este pequeño puzzle tendrás que seguir estos pasos: en primer lugar, **gira 3 incrementos** (aparece la opción en pantalla) hasta que todas las luces se hayan encendido; a continuación, gira **4 incrementos** de modo que sólo se encuentren encendidos dos símbolos: la Z y la V. Por último gira **3 incrementos** para encender el último símbolo que representa a los Gemelos, la M. Así podrás obtener un **Ojo de Gato Verde**, objeto que te servirá para **incrementar el valor de la Jarra de Cerveza**; sólo tienes que **combinar** ambos objetos en el menú Llaves-tesoro del inventario.

Baja las escaleras y coge de encima de las cajas de madera **Munición** para la Pistola. Avanza por el lado derecho de la sala y rompe el barril de madera para obtener **Munición** para la TMP. Ahora rodea el puesto del Buhonero por la izquierda para obtener **Munición** para la Escopeta de otro barril. Habla con el Buhonero para comprar y vender nuevos objetos. (VER CONSEJO 12) (VER BUHONERO DE LA CANTERA)

Cuando hayas terminado de mejorar las armas, cruza de nuevo la doble puerta azul y avanza hacia la derecha para llegar a la ciénaga.

BUHONERO DE LA CANTERA
COMPRAR

	OBJETO
	Maletín (M)
	Mapa del tesoro
	Pistola
	Escopeta
	Rifle
	TMP
	Lanzacohetes
	Castigadora
	Lanzacohetes
Culata TMP	4000
Mira (Rifle)	7000
Spray 1os auxilios	5000

MEDALLONES AZULES

En el cementerio podrás terminar la misión de los medallones azules. **Fíjate en el mapa** para saber su localización y dispara con la pistola para romperlos. Una vez hayas completado el reto podrás volver hasta el Buhonero para conseguir tu premio. Si has conseguido la cantidad de medallones que te propuso en la primera parte del juego, la próxima vez que te lo vuelvas a encontrar podrás adquirir de forma gratuita la **pistola Castigadora**; mucho más potente que la tienes en estos momentos. Al conseguirla te recomendamos que vendas la que venía al principio de la aventura. Si la has mejorado podrás obtener más dinero por ella y éste te servirá para adquirir más armas. Además, podrás tener más espacio en el menú.



c. La Ciénaga

CONSEJO 13

Desde donde está Leon tras haber esquivado la roca, gira 180 grados y apunta hacia la montaña. Verás un objeto luminoso: dispáralo para obtener una Espinela.







Entra en la caseta de la derecha para recoger **Munición** para la pistola y otro **objeto** del barril de madera. Sal y avanza por el camino. Al llegar a la curva, un vídeo mostrará a tres individuos lanzando una roca colina abajo. Presiona repetidamente ✖ /1/ para correr y los botones que aparezcan en pantalla para esquivar (pueden ser ■ + ✖ ó **L1 + R1**). (VER CONSEJO 13)

Avanza por la plataforma de madera con cuidado para no alertar a los Ganado. Desde la distancia deshazte del primero. Avanza unos pasos más y dispara a los que hay a izquierda y derecha sobre la ciénaga. El que está dentro de la caseta se alertará y saldrá corriendo, pero se comerá la trampa láser, así que tranquilo. Sólo te queda eliminar a un Ganado a la derecha y a otro a la izquierda. Retrocede de nuevo hasta el principio de la plataforma de madera y salta sobre el agua putrefacta por el lado derecho /2/ para recoger una **Granada de Mano**.

No dejarán de llegar enemigos por el lugar por el que accedimos a la ciénaga. Cuando acabes con la primera oleada llegará otra más, así que no bajes la guardia. Podrás dejarlos atrás avanzando por el agua, pero no les perderás las pista... Utiliza las trampas láser para ahorrar munición.

Entra en la primera cabaña a la izquierda y verás dos cajas: una con una serpiente y otra con **Munición** para la escopeta.

Salta de nuevo a la ciénaga (encontrarás más Ganado a la izquierda), y avanza por la rampa izquierda hasta la plataforma de madera. Coge del banco de la derecha una **Granada incendiaria**. Apunta hacia el nido del árbol al lado del banco para obtener un tesoro que vender: una **Pipa Antigua**.

Sigue por la pasarela de madera /3/ hasta el final del camino. Verás una caseta a la izquierda vigilada por dos Ganados. Deshazte de ellos y entra para coger **Munición** para la pistola de encima de la mesa. No rompas la caja ¡hay una serpiente dentro! Al final del camino encontrarás una puerta que te lleva al Lago. Crúzala.



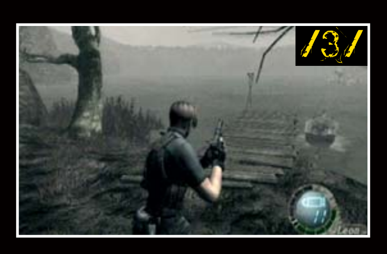


d. El Lago









Avanza en primer lugar por el camino a la izquierda; asómate al acantilado y verás una escena de vídeo /1/ en la que un bichito de nada se merienda a un policía. Vale, da un poco de miedo...

Tras la escena, gira 180 grados y coge al lado del árbol a la derecha una **Hierba Roja**.

Retrocede por el camino y sigue ahora por el camino que antes quedaba a la derecha /2/. Dispara al nido que hay sobre el árbol para obtener un **Brazalete de Oro** y **Perlas**.

Más adelante encontrarás una cabaña de madera a la derecha con **Munición** para la pistola y una **Hierba Amarilla**.

Sigue el camino hasta llegar a la cabaña que hay al final para salvar la partida y recoger una **Hierba Verde**.

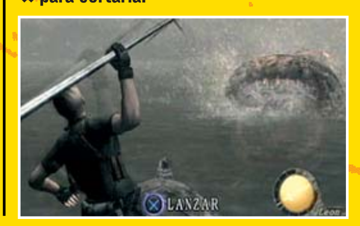
A la izquierda de la cabaña encontrarás un muelle /3/; sube en la **lancha motora** que verás en el lado derecho y conduce la lancha hacia el centro del lago, pasada la zona donde flotan los troncos. Toca una buena peleíta, de ésas que tanto te gustan.

(VER EL MONSTRUO DEL LAGO)

Cuando hayas conseguido derrotar al dichoso monstruo del lago, saltará una escena de vídeo y terminará el capítulo. Si quieres puedes tomarte un respiro, a estas alturas te lo mereces.

EL MONSTRUO DEL LAGO

Verás en el vídeo que el ancla se engancha en su cola, de modo que irás tras él en todo momento. Mientras esté en la superficie, dispara con el arpón en la cola y en el lomo. Cuando desaparezca bajo el agua no dejes de mover la lancha a izquierda o derecha, ya que el bicho saltará con mucho ímpetu y puede tirarte al agua. Si esto sucede, presiona ✖ repetidamente para nadar rápido y una vez en la lancha acelera para que no te embista. Tras tres o cuatro arponazos la lancha se parará. Aparecerán unas flechas en la pantalla para indicarte por dónde aparece el monstruo. Aprovecha para lanzarle un disparo en toda la boca. Después, acelera hacia uno de los lados para que no te dé con el lomo. De nuevo detrás del bicho, dirige el arpón a su cola para eliminarlo. Cuando el monstruo se hunda, Leon descubrirá que tiene la pierna enganchada en la cuerda del ancla. En cuanto aparezca la señal en la pantalla, presiona rápidamente ✖ para cortarla.



CAPÍTULO 2.1

A. El Lago

CONSEJOS

14. Puedes avanzar hasta el lugar donde cogiste el bote en el capítulo anterior para recoger Munición para la Pistola en la 1ª caseta y una Hierba Verde en la 2ª.

15. Puedes colocar la Gema Verde en la Máscara que ya tienes en el inventario para incrementar su valor

/1/ /2/ /3/

Una vez tengas el control del personaje, investiga la casa. Recoge un **Documento** que verás sobre la cama, una **Granada Cegadora** en la estantería, **Munición** para la Pistola sobre la mesa y salva la partida. En el embarcadero podrás dedicarte a la captura de **Percas Americanas**. Monta en la lancha y utiliza el arpón para capturarlas. (VER CONSEJO 14)

Avanza con la lancha hasta las antorchas azules para llegar al Buhonero del Lago. Antes de hablar con él, dedícate a recolectar todos los **objetos** que están esparcidos alrededor de la tienda. Rompe los barriles de madera a la derecha de la puerta para recoger **Munición** y otros objetos. Empuja la caja, al lado izquierdo de la puerta para descubrir más barriles y una escalerilla. Sube por ella y rompe los barriles para poder obtener una **Gema Verde** y más **dinero**. En los alrededores verás que algo brilla bajo el fuego de una antorcha; dispara hacia este objeto /1/ para que caiga al primer piso una **Espinela**. Regresa al tejado y busca la trampilla en el suelo para acceder al interior de la tienda y poder recoger **Balas** para el Rifle (VER CONSEJO 15) (VER BUHONERO DEL LAGO)

Si quieres alargar un poco más la aventura, avanza de nuevo hasta el otro lado del lago, camino de la ciénaga. Eso sí, puedes avanzar directamente por la puerta que está detrás de la cabaña, pero te perderás la presentación de nuevos enemigos.
A uno de ellos te lo encontrarás en la otra parte del embarcadero: una especie de perro-lobo endemoniado /2/.
Una vez en la zona de la ciénaga te encontrarás con algún enemigo que otro, pero tranquilo, que no serán tantos como antes. Eso sí, dispara a la cabeza ya que estos nuevos enemigos, Los Plagas, sacarán una especie de tentáculo del cuello. Tendrás que gastar unas cuantas balas en el tentáculo.
Entra en la caseta para recoger **Munición** para la pistola y romper la caja de madera. Después cruza la pasarela de madera donde verás a otro Ganado caminando hacia ti. Tras deshacerte de él, encárgate de otros dos en el agua (al lado izquierdo y derecho de la pasarela) y otro pasando la segunda caseta. Rompe las cajas de madera que hay en la caseta central y sigue hacia delante. Al llegar a tierra firme y avanzar por el sendero te encontrarás con más Ganados; deshazte de ellos.
Ahora puedes regresar hasta el lago, hasta la zona en la que despertó nuestro protagonista en este segundo capítulo. Salva la partida y avanza por la puerta metálica a la derecha de la cabaña. Allí una escena nos mostrará a los enemigos que vimos en la ciénaga; serán dos. Les quitarás bastante vida si utilizas granadas incendiarias. Si no tienes, dispara directamente sobre el bicho que les sale de la cabeza: las Plagas. Avanza ahora por el sendero y salta sobre las plataformas metálicas que cruzan el río; sigue hacia la izquierda y, antes de cruzar las siguientes plataformas, rompe el barril que encontrarás al final para coger una **Granada de mano**.

Una vez al otro lado del río, baja por la cuerda al final del camino /3/ y elimina al Ganado que se encuentra sobre una plataforma de madera elevada, justo enfrente de Leon. Sube a esta plataforma para recoger **Munición** para la pistola y otro **objeto** del barril de madera. »

Al Lago
Barras de oro
Al Canal

BUHONERO DEL LAGO
COMPRAR

OBJETO	PRECIO
Maletín (M)	24000
Mapa del tesoro	3000
Pistola	6000
Escopeta	20000
Rifle	12000
TMP	10000
Castigadora	0
Lanzacohetes	30000
Culata TMP	4000
Mira (Rifle)	7000
Spray 1os auxilios	5000

EL GIGANTE

Si salvaste al lobo en el primer capítulo, te ayudará. Las mejores armas son la TMP, las Granadas Cegadoras y la Pistola. Dispárale a la cabeza. Aparte de cogerte, puede embestirte o golpearte con un árbol: pulsa los botones que aparezcan en pantalla para esquivarlos. Es lento, así que no dejes que se acerque mucho, mantente lejos de sus puños y ataca desde la distancia. Cuando le hayas acertado unas cuantas veces, saldrá un parásito de su espalda; escala a su chepa para atacar al parásito con el cuchillo. Repite esta operación 3 veces.

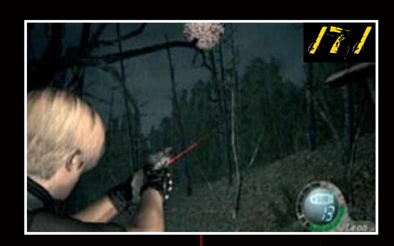
Si el Gigante rompe las casetas, corre hacia ellas para obtener los ítems. Si no las rompe los podrás coger después. Cuando le derrotes, ve a la tienda del Buhonero.











»Desde ese lugar, observa la cuerda por la que has bajado; a la derecha brilla un objeto. Dispáralo para conseguir una **Espinela**. Avanza por el camino de la derecha detrás de la plataforma elevada y llega al borde del agua. Utiliza la pistola para disparar a la cadena que sostiene la caja: la caja flotará y podrás ir al otro lado de la presa /4/. Camina por la pasarela de madera hasta la cascada; detrás de ésta verás una gruta. Haz que Leon lo compruebe. En la pasarela de madera central verás una escalerilla. Sube por ella y rompe el barril de madera para obtener una **Hierba Verde**. Desde abajo observa los maderos sobre la entrada a la gruta. Un objeto brilla sobre ellos; dispara sobre él para poder adquirir un nuevo tesoro que vender al Buhonero: un **Anillo de Ámbar**.

Sube de nuevo la escalerilla y dispara a las cadenas que sostienen las dos cajas de madera sobre el agua y utiliza las cajas para llegar al otro lado del río. Rompe el barril a la izquierda de la torre y sube la escalerilla para llegar a una plataforma de madera. Acciona la **palanca** que verás para conseguir frenar la fuerza del agua y cerrar la presa. Retrocede hasta la zona de las cajas de madera, como si te dirigieras hacia la cueva /5/. Una escena te mostrará a unos cuantos Ganado que se dirigen a capturarte. Saldrán de la cueva y del mismo lugar por el que vinimos, la zona de la cuerda. Para eliminarlos más fácilmente, termina de cruzar hacia tierra firme y colócate pegado a la pared: cuando los Ganado vayan saltando sobre las cajas de madera, una bala servirá para que pierdan el equilibrio y caigan.

Cuando los elimines, avanza hasta el final de la cueva y coge la **Insignia Redonda de la Estatua**: aparecerá un camino secreto. Avanza por él y cruza la puerta. Nada más entrar dispara a la antorcha para obtener una **Espinela** y rompe los barriles de madera para obtener algún objeto. Sube a continuación en la lancha motora y Leon llegará hasta el Buhonero de la Cantera. Compra o vende objetos, truca tus armas y salva la partida... ¡y reza todo lo que sepas! Después sal por la puerta hacia la Cantera y prepárate para luchar contra el gigante (aunque realmente parece un troll de las cavernas…) (VER JEFE EL GIGANTE)

A parte de los **objetos** que encontrarás en las casetas, avanza hasta el final del escenario para recoger de los dos cobertizos de madera un **Hierba Roja**, una **Hierba Amarilla** y **Munición** para la Pistola /6/. Rompe el barril al salir de la cantera. Sal por la puerta hacia el cementerio; entra en la caseta para romper las cajas y avanza por el puente. A estas horas de la noche encontrarás en el cementerio Lobos mutantes; si tienes granadas incendiarias utilízalas. Avanza por el cementerio hasta la caseta al final para romper algunas cajas de madera. Sigue el camino como si regresaras al túnel para disparar a dos nidos encima de los árboles y poder recoger una **Espinela** y una **Hierba Verde** /7/. Regresa a la Iglesia, dispara al nido sobre el árbol al lado de la puerta y recoge del suelo **Munición** para la pistola. Cuando hayas terminado de recoger objetos, utiliza la Insignia Redonda para entrar en la Iglesia.

B. La Iglesia

Nada más entrar, avanza hasta el altar e investígalo. A la izquierda de éste encontrarás un cofre con **3000 pesetas**. Retrocede hasta la entrada y avanza por el pasillo lateral que ahora tienes a mano izquierda para recoger una **Granada Cegadora** de un barril de madera. Después avanza por el pasillo al otro lado de la nave central y sube la escalerilla. Avanza hasta el centro del pasillo y salta sobre la lámpara. Cuando ésta se acerque al otro lado de la iglesia, pulsa ✖ de nuevo para poder saltar. Avanza por el pasillo de la derecha y rompe los barriles para recoger una **Granada Incendiaria**. A continuación examina el panel de control que se encuentra en la esquina y ajusta los colores para poder desbloquear la puerta. (VER LA INSIGNIA)

LA INSIGNIA

Para desbloquear la puerta y terminar este capítulo tendrás que presionar los botones del panel de control en el siguiente orden: primero gira el botón rojo dos veces; luego gira el botón verde tres veces y por último tendrás que girar el botón azul sólo una vez. Después elige la opción "Combinar" para poder desbloquear la puerta.

Una vez tengas el camino libre, cruza la puerta para conocer por fin a Ashley. Tras la escena de vídeo y la conversación con Hunnigan, échale una vistazo a las instrucciones para saber cómo avanzar y dar órdenes a nuestra nueva compañera. Rompe los barriles de madera para recoger **Munición**, **dinero** y una **Hierba Verde**.

Sal de nuevo a la Iglesia y conduce a Ashley hasta la escalerilla por la que subiste. Haz que Leon salte y una vez abajo presiona ✖ para coger a la hija del presidente al vuelo. Avanza hasta la salida… Verás una escena de vídeo y terminará el capítulo.

CAPÍTULO 2.2

A. La Iglesia

CONSEJO 16

Ahora el Buhonero del túnel te ofrecerá una nueva pistola para comprar: una Red9 y una culata. Además de poder mejorar la TMP, la Castigadora y la Red9.

De nuevo con el control de los personajes, rompe los barriles de madera para coger **dinero** y otros **objetos**. Después sal por la puerta hacia el cementerio.
Haz que Ashley espere en la puerta mientras Leon limpia la zona. Para ahorrar munición y tiempo, dispara al carro con los barriles de madera; de esta forma el carro se pondrá en marcha cuesta abajo y envuelto en llamas. Elimina después a los que hayan escapado y recoge los **objetos** que dejen al desaparecer; avanza por el sendero del cementerio hasta el túnel. (VER CONSEJO 16)

Una vez hayas terminado de negociar con el Buhonero, avanza por el túnel para llegar al Pueblo. Rompe la caja de madera en el centro para recoger **Munición** para la pistola y avanza hasta la escalerilla. Una vez arriba, rompe la lámpara para obtener una **Espinela** y rompe el barril para ver si hay algo dentro. Avanza por la puerta y salva la partida /1/. Cuando estés preparado, cruza la siguiente puerta hacia el pueblo.



B. El Pueblo

Al pueblo te encontrarás con Las Plagas, de modo que esperamos que no hayas malgastado la munición.
Tienes dos opciones, eliminar a todos los enemigos que aparezcan en el pueblo para luego hacer limpieza de **ítems** en las casas o correr directamente hacia la Granja.
En cualquier caso, ten cuidado con las trampas que hay en el suelo, ya que ahora llevas compañía.
Desarma todas las que te estorben en el camino para que la pobre Ashley no las pise… Si sucediera, acércate a ella y presiona ✖ para liberarla.
Para que no te resulte muy complicado, nada más salir de la zona del túnel avanza con sigilo por el lado izquierdo del pueblo, cruza el cobertizo y sin armar mucho ruido avanza por el camino a la izquierda para recoger de la caja de madera algún **objeto**.
Baja la cuesta y cruza con mucho cuidado la plaza.
Detrás de la segunda casa del pueblo, sobre unos troncos de madera hay una caja de madera.
Entra en la casa después para recoger **objetos** y **dinero** de más cajas.



Verás una pasarela que junta la segunda y la tercera casa por el tejado y unas escalerillas /1/. En el momento en que te subas al tejado darán la voz de alarma. Salta al suelo y cruza la plaza hacia el otro lado; dentro de la casa que quedará de frente verás un armarito a la izquierda. Empújalo para bloquear la puerta y dispara a los Plagas y Ganados que aparezcan /2/. Tras limpiar la zona, investiga las casas para coger **objetos** y sube a la Torre para obtener una **Espinela**.
En la casa con las escalerillas encontrarás en el armarito de arriba **Munición** para la TMP y en los barriles del piso bajo **Munición** para la pistola. En la casa al otro lado de la plaza, abre la puerta de la habitación contigua para romper las cajas de madera.
Avanza por el camino que lleva a la Granja y elimina a Los Ganados que la custodian.
Tendrás que estar atento a las trampas de osos para que Ashley no quede atrapada.

Cruza la puerta hacia la granja y verás un contenedor metálico rojo abierto a la derecha del camino. Acércate y ordena a Ashley que se esconda /3/. Recuerda que en la caseta a la izquierda puedes salvar la partida. Recoge el **Documento** junto a la máquina de escribir y rompe el barril de madera.
Investiga la Granja para eliminar a todos los Ganado-plagas que han aparecido /4/.
Entra en la casa grande y desarma las trampas para osos. Comprueba el armarito azul de la derecha para obtener **Munición** para la pistola y el del fondo para coger una **Hierba Verde**. Sube la escalerilla y coge del armarito más **Munición** para la Pistola. Limpia el camino que conduce a una muralla de enemigos y trampas /5/ y llama a Ashley con R2 (no hace falta que te acerques hasta el contenedor). Salva la partida y cruza la gran puerta al final de la granja. Aúpa a Ashley para que salte al otro lado y abra la puerta.





D. La Empalizada


CONSEJOS

77. Este Buhonero no ofrecerá nada nuevo que comprar, así que aprovecha para mejorar armas como la Escopeta.
78. Para que no te ataquen por la espalda, colócate en una esquina o pegado a una pared.

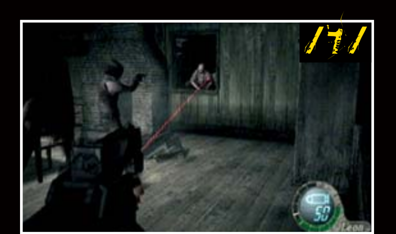
Antes de entrar en la casa que hay en el centro, avanza por la derecha y habla con el Buhonero (VER CONSEJO 17)

Al seguir el camino por el puente de madera, recibirás una llamada de Hunnigan. Avanza por el puente hasta ver en un vídeo lo que se te viene encima. Antes de ponerte nervioso, bloquea las ventanas empujando los armarios del primer piso (son tres). En el primer piso encontrarás **Cartuchos** para la Escopeta encima de la mesa; una **Hierba Amarilla** al lado de la chimenea y una **Hierba Roja** encima de una silla.
Cuando los Ganados entren en la casa y comience el espectáculo, procura no disparar a Luis o éste te disparará a ti… y no queremos desperdiciar Hierbas Verdes ¿verdad? Son nada más y nada menos que 40 enemigos, así que ármate de paciencia y procura que no falle tu puntería para no malgastar munición /1/. Utiliza **Granadas Incendiarias** cuando aparezcan las Plagas y la Escopeta (mejorada) cuando veas a más de dos enemigos juntos. Cuando Luis te de la señal, sube las escaleras y continúa la lucha en el piso superior /2/.
No te preocupes por Ashley: se esconderá en un armario y no molestará.
Además de una **Hierba verde**, encontrarás en el 2º una **Granada Incendiaria**, una **Granada Cegadora** y una **Granada de Mano**. »



»Los enemigos aparecerán por las ventanas y por las escaleras. Acércate a las ventanas cuando no haya ningún enemigo en lo alto de la escalerilla y empújalas /3/. Repite esto en todas las ventanas y todo el rato para que no lleguen tantos a la vez.
(VER CONSEJO 18)

Los Ganados y las Plagas al morir dejarán en su mayoría **Munición** y **dinero**. Una vez Luis y Leon hayan eliminado a todos los enemigos necesarios, un vídeo nos mostrará cómo los pueblerinos que están fuera del edificio se retiran y Luis se va a por algo que olvidó… ¡Mira que es raro!


/1/


/2/


/3/



CAPÍTULO 2.3
A. La Empalizada

Da una vuelta por la casa, por si se te ha olvidado recoger algo y sal. Encima de unos troncos a la derecha encontrarás **Munición** para la TMP y en unos troncos a la izquierda, **Munición** para la Pistola. Habla con el Buhonero y salva la partida. Al lado de la máquina de escribir te encontrarás un **Documento**, léelo para saber lo que tienes que hacer a continuación.
(VER CONSEJO 19) (VER TABLA BUHONERO DE LA EMPALIZADA) (VER CONSEJO 20)

Tras hacerlo todo, avanza hasta la empalizada de madera e investiga el mecanismo. Puedes abrir la puerta de la derecha o la puerta de la izquierda. A la izquierda demasiados enemigos, a la derecha un gigante… Ahora te explicaremos detalladamente los dos caminos para que elijas tú mismo:

Primero por la izquierda:

• Dispara a los barriles de madera para que exploten y haz que Ashley se esconda en el contenedor rojo /1/. Tras eliminar a los primeros enemigos, avanza por el pasillo y rompe el barril de la esquina para coger **Munición** para la pistola. Haz que Ashley se reúna contigo y sube por la escalerilla de madera. Deshazte de los enemigos del piso superior y avanza hasta otro contenedor rojo para que Ashley se esconda.

• Avanza por la pasarela de madera /2/ y salta al piso inferior para eliminar a muchos y fuertes enemigos: dos mujeres con motosierras y otros ganados intentarán acabar contigo. ¿Recuerdas cÓmo acabar con las motosierras? Dispara a la cabeza con la Escopeta. Para que sea más fácil, sube a la pasarela de madera lo más rápido posible y elimínalos de uno en uno. Al terminar llama a Ashley.

• Recorre las casetas inferiores para obtener **objetos** de las casas y de cajas y barriles.

• Avanza hasta la puerta al final y esconde a Ashley en el contenedor rojo. Acaba con los últimos enemigos y cruza la puerta.

Segundo por la derecha:
(VER CONSEJO 21)

• Tras la escena de vídeo en la que nos muestran a El Gigante, dispara al palo que sostiene la roca /3/ y sal por la puerta al otro lado del corredor.

• En esta nueva zona, avanza al lado de las casetas; el gigante las pisará y podrás recoger luego los **objetos** que contenían /4/.

• Para derrotarlo, utiliza las rocas que hay sobre las plataformas de madera de modo que le caigan encima. También podrás usar las Granadas Cegadoras para dejarlo aturdido y poder acertar mejor. Por lo demás… utiliza la misma táctica que con el Gigante de la Cantera. Al derrotarlo obtendrás **Barras de Oro** por valor de 15.000 pesetas.

• Si no quieres derrotarlo o te resulta muy complicado, recoge de una de las casetas de madera la **Llave Antigua**. Así podrás abrir la puerta verde al final de la empalizada. Eso sí, si eliges esta opción no obtendrás la recompensa por derrotarlo (el dinero).



/1/

CONSEJOS

19. Tendrás que elegir uno de los dos caminos; nosotros hemos elegido el de la derecha, que termina en otro gigante.

20. Si no conseguiste los medallones azules y por lo tanto no obtuviste la Castigadora, ahora podrás acceder a ella por el módico precio de 0 pesetas.

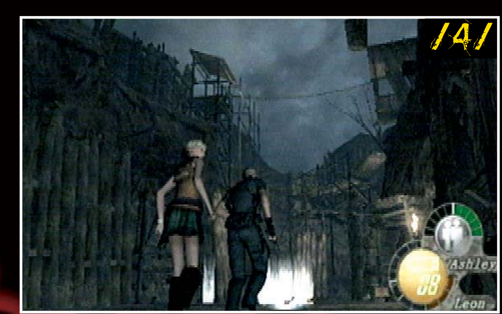
21. Al pasar la zona, verás unas puertas con candados y cadenas. Si las rompes a patadas tardarás más; utiliza la pistola para poder desbloquearlas.

BUHONERO DE LA EMPALIZADA
COMPRAR

OBJETO	PRECIO
Maletín (M)	24000
Mapa del tesoro	3000
Pistola	6000
Escopeta	20000
Rifle	12000
TMP	10000
Castigadora	0
Lanzacohetes	30000
Culata TMP	4000
Mira (Rifle)	7000
Spray 1os auxilios	5000


/2/


/3/


/4/

B. La Salida

Nada más entrar, recoge al lado de la caseta **Munición** para la Pistola. Después entra en la casa y salva la partida. En la sala verás un **Documento** y en el armarito **Munición** para el Rifle. Sal de la cabaña y avanza por la izquierda para encontrar a otro Buhonero. Tras negociar con él, avanza por el camino a la derecha; verás una puerta con un escáner de retina. No puedes avanzar por aquí, así que sigue el camino a la derecha y sube las escaleras /1/. Al llegar arriba verás una especie de teleférico. Utilízalo para llegar al otro lado del acantilado. Durante el camino te encontrarás con Ganados a la izquierda y a la derecha, en plataformas o montados en las cestas. Puedes eliminarlos de un solo disparo, ya que la mayoría se caerán por su propio peso. Si uno de los enemigos sube en tu cesta no te atacará directamente, sino que intentará romper el enganche al teleférico. Antes de que esto pase, apunta al techo para deshacerte de él. Al llegar al otro lado del acantilado, entra en la sala de control y recoge de las taquillas una **Granada Cegadora** y **Munición** para la Pistola. Sal de allí y baja las escaleras que verás enfrente de la puerta. Al llegar al primer tramo, avanza por el túnel en la roca (haz que Ashley espere en la escalera); lanza una granada y sal corriendo para que no te alcance la onda expansiva. Ahora avanza hasta el final del túnel y sube la escalerilla. Arriba te encontrarás a otro Ganado /2/; deshazte de él y abre el cofre al final de la estancia para obtener un **Ojo de Gato Amarillo**. (VER CONSEJO 22)

Regresa al puente con Ashley y sigue bajando las escaleras. Una vez en el piso inferior encontrarás a otro Buhonero; recoge de la mesilla al lado del hombre **Munición** para varias armas. Por último, salva la partida. Avanza por el camino y cruza la puerta. Sigue el camino hasta la cabaña; al entrar, saltará una escena de vídeo y... un nuevo combate. (VER JEFE BITORES MENDEZ)

Tras derrotar al monstruo avanza hasta el fiambre para obtener un **Ojo de Cristal**, que te servirá para abrir la puerta con el escáner de retina, y **30000 pesetas**. Además podrás recoger de la planta superior: **Hierbas**, **Munición** para la pistola, **Granada de Mano** y de la planta baja: **Hierba Verde**, **Granada Incendiaria** y **Munición** variada. Dispara al barril de gasolina para recoger una **Espinela**. Sal por la abertura en la pared y Ashley se reunirá contigo. Ve al teleférico y usa el Ojo en la puerta con el escáner. Verás unas cajas a la derecha; coge la **Munición**. Aunque unos cuantos enemigos te bloquean el paso, avanza por el camino hasta que aparezca un camión. Dispara a la cabeza del conductor. De la parte de atrás saldrán más Ganados y Plagas. Deshazte de ellos con la escopeta /3/ y sigue avanzando. Investiga el recodo a la izquierda para obtener de los barriles una **Lágrima Índigo** y otro **objeto**. Sigue avanzando y terminará el capítulo.

CONSEJO 22

Recuerda que puedes mezclar estas Gemas Preciosas con la Jarra de Cerveza para que adquieran más valor y obtengas más dinero del Buhonero.

BITORES MENDEZ

Su punto débil es la espina dorsal. Dispara con la TMP o con la recortada para hacerle más daño. Sube la escalerilla y atácale desde el piso superior. Tendrás que esquivar sus largos brazos, ya que su ataque te hará mucho daño. Presta atención a los botones de acción; al lanzar uno de sus ataques, podrás esquivarlo presionando L1 y R1 a la vez. Dispara a la columna hasta que se rompa. Entonces adquirirá una segunda forma y aparecerás en el piso inferior. Bitores se enganchará en los machones de madera de la cabaña y comenzará a balancearse para cambiar de posición. Mientras se balancea, usa la Escopeta. Tras unos cuantos disparos (depende de cómo la hayas mejorado) podrás obtener tu recompensa y salir.



/1/



/2/



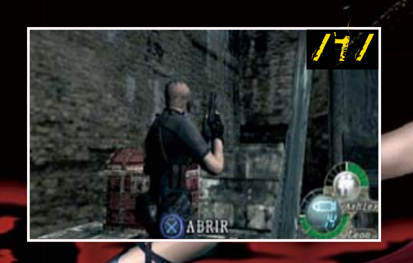
/3/

A la Góndola



A. El Castillo

Investiga la zona y coge de las cajas y de los barriles: **dinero**, **Munición** variada y una **Espinela**. Detrás de la casa del Buhonero hay un cofre con **5000 pesetas** /1/. Habla con el Buhonero. Esto es lo que debería comprar, por este orden: **maletín grande, mapa del tesoro, Blacktail, arma antidisturbios y rifle semiautomático**. (VER CONSEJO 22)
(VER TABLA BUHONERO DEL CASTILLO)



/1/

CONSEJOS

22. **Vende todo lo que puedas para comprar las nuevas armas del Buhonero. Las Lágrimas de Indigo son como las Espinela, valen 2500 pts.**

23. **Aprovecha la aparición del Buhonero para actualizar las nuevas armas o comprar las que todavía no tenías por falta de liquidez.**

LOS ILUMINADOS

Te los encontrarás en el Castillo y sus alrededores. Eso supone unas cuantas horas de juego, así que acostúmbrate a su frase favorita: "Morir es Vivir, Morir es Vivir". Casi es lo único que los distingue de los Ganado. Como en todos los conventos hay una jerarquía. Los monjes veteranos son los que van con el hábito rojo; los siguientes van de morado y los últimos de negro. Suelen llevar ballestas, antorchas, mazas… incluso alguno lleva un lanzacohetes. No hay mucha diferencia entre unos y otros; además, con las armas que tienes a estas alturas no tendrás casi problemas para derrotarlos. Eso sí, recuerda que los monjes de mayor rango son más duros. Por último, avisarte de que te encontrarás con monjes-plaga: aléjate del tentáculo y dispara a la cabeza.

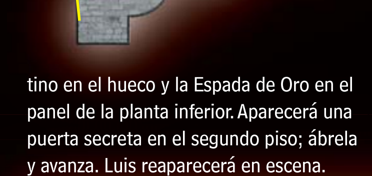


BUHONERO DEL CASTILLO
COMPRAR

OBJETO	PRECIO
Maletín (G)	40000
Maletín (M)	24000
Mapa del tesoro	3000
Mapa del tesoro	6000
Pistola	6000
Castigadora	0
Blacktail	24000
Broken Butterfly	38000
Escopeta	20000
Arma antidisturbios	32000
Rifle	12000
Rifle semiautomático	35000
TMP	10000
Lanzaminas	9800
Lanzacohetes	30000
Culata TMP	4000
Mira (Rifle)	7000
Mira (Rifle semiaut.)	10000
Mira (Lanzaminas)	8000
Spray 1os auxilios	5000

A las barracas

A la entrada del castillo

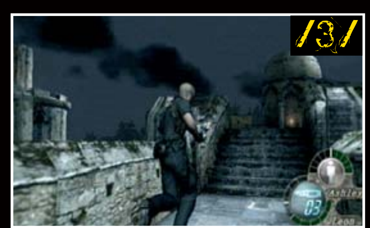


» Recoge la **Hierba Verde** junto a la máquina de escribir y salva. Luego, sube las escaleras y cruza la puerta. Avanza por el camino y recoge las **Balas** para el rifle que hay encima de la caja. Sobre la muralla verás a un nuevo enemigo: Los Iluminados.
(VER LOS ILUMINADOS)

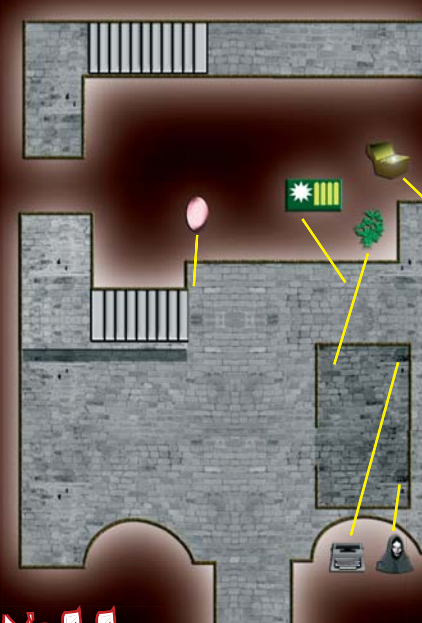
Avanza rodeando la torre y corre por el primer pasillo a la izquierda para entrar de la torre. Comprueba el cañón /2/ y rompe los barriles para obtener una **Lágrima Índigo**, una **Granada de Mano** y otro **objeto**. Sal y avanza por la izquierda. Al llegar al puente apunta a la catapulta y dispara a un barril rojo para que explote, inutilizando el arma y eliminando al Iluminado. Avanza un poco por el puente y apunta a la derecha hacia otro barril para destrozar una nueva catapulta. Vigila tu espalda…
Cruza al otro lado del puente y, antes de entrar en la habitación a la derecha, deshazte del Iluminado que hay en el interior; puedes utilizar el Rifle y disparar antes de cruzar el puente. Una vez en la sala; acércate a la ventana y elimina otra catapulta gracias a la mirilla del rifle. Coge de la habitación, una **Hierba Amarilla** y otros **objetos**. Deja a Ashley en la caseta y sal fuera con cuidado. En un cofre a la derecha hay un **Brazalete de Oro**. Cruza rápidamente el puente enfrente de la entrada de la casa. Refúgiate en la torre /3/ y desde la ventana de la izquierda dispara con el rifle al monje al lado de la catapulta. Cuando todas las catapultas estén inservibles, utiliza la **palanca** para subir el cañón y usa el cañón para romper las puertas rojas del castillo. Haz que Ashley te siga y avanza por la puerta abierta. (VER CONSEJO 23)

Habla con el Buhonero si lo necesitas y dispara a la antorcha al lado de la puerta para obtener una **Espinela**. Cruza la puerta y recibirás una llamada de Hunnigan. Luego recoge la **Munición** para la escopeta encima de la mesa y abre el armarito a la derecha para coger un cofre de **dinero**. Acércate a la pared del fondo y coge la **Espada de Platino**. Sube las escaleras y deshazte de los Iluminados de la sala de la izquierda. Avanza por ella y aparecerán más Iluminados en el piso o inferior. Adéntrate en la habitación y busca una postura y un lugar cómodo para deshacerte de ellos fácilmente. Cuando dejen de aparecer, asómate a la escalera y dispara con el rifle al Iluminado de rojo /4/. Recoge de la sala una **Hierba Roja**, **Munición** para la Escopeta, **dinero** y otros **objetos** de las cajas de madera. Recoge la **Espada de Oro** que hay en la pared de la izquierda. Coloca a continuación la Espada de Platino en el hueco y la Espada de Oro en el panel de la planta inferior. Aparecerá una puerta secreta en el segundo piso; ábrela y avanza. Luis reaparecerá en escena.







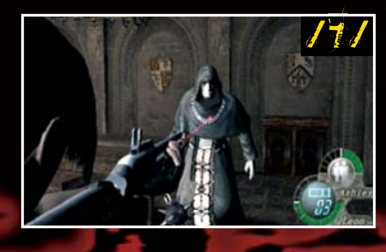


B. La Puerta del Castillo

La puerta de entrada al castillo está bloqueada, así que avanza por la que tienes enfrente. Deshazte de los Iluminados y los Iluminados-Plaga que verás tanto en la sala de la derecha /1/ como en el pasillo de la izquierda (sobre un puente). Recorre la sala para recoger **dinero** del armarito y **Munición** de encima de la mesa. Sal y avanza debajo del puente. Saldrán unos monjes detrás de escudos de madera. Para deshacerte de ellos usa Granadas Incendiarias. Entra en la nueva sala y recoge una **Hierba Verde**, una **Lágrima de Índigo** y la **Llave de entrada del Castillo**. Nada más cogerla, unos cuantos Iluminados-Plaga te encerrarán en el cuarto. Lanza una granada en la parte baja y elimina a los que queden en pie con la Escopeta. Avanza hasta la puerta del castillo y usa la Llave.
Al avanzar por el hall conoceremos en un vídeo a un tal Ramón Salazar… Gira 180 grados y busca en la pared sobre las escaleras un objeto que brilla. Dispárale y obtendrás una **Gema Púrpura** (puedes combinarla con la Máscara Elegante para subir su valor). Rompe las vasijas de cerámica para recoger una **Lágrima de Índigo** y **dinero**. Salva la partida y avanza por la puerta a la derecha de la máquina de escribir. Rompe los barriles de la izquierda, al lado de una puerta cerrada, y recoge en las sillas **Munición** /2/.

CONSEJO 14

Haz que Ashley espere en lo alto de la escalera hasta que haya desaparecido el peligro.







GALERÍA DE TIRO

A la izquierda del Buhonero encontrarás una puerta azul. Entra por ella para llegar a una galería de tiro. En el mostrador, recoge un documento que te explica las reglas y después habla con el Buhonero. Podrás elegir entre una arma normal y un rifle de francotirador. Te recomendamos que escojas fuego rápido para optar entre la pistola y el rifle. Si aparece la diana de Ashley no la dispares; si disparas a la cabeza obtendrás más puntos.

Rompe el jarrón encima del mueblecito para obtener otro **objeto**; al final de la sala podrás recoger una **Hierba Amarilla** de los barriles y un nuevo **Documento**. Tras echar un vistazo, sigue avanzando por el pasillo a la izquierda. Antes de llegar a los caballos que escupen fuego, verás un cuadro en la pared de la derecha que oculta la **Llave de la Prisión**. Retrocede por el pasillo hasta la puerta que estaba cerrada. Antes de bajar las escaleras, asómate a una de las ventanas para descubrir algo que brilla en un machón de madera en el techo. Dispara al objeto para que caiga y poder recoger **Munición** para la Escopeta; en la pared de la izquierda encontrarás también una **Hierba Verde**. (VER CONSEJO 14)

Al entrar en la jaula, despertarás a un Berserker. Ten cuidado con sus garras y procura no hacer mucho ruido.
(VER BERSERKER)

Utiliza las campanas para llamar su atención y dejar la espalda al descubierto. Una vez lo hayas eliminado, acciona el **interruptor** que hay en la celda para que las estatuas de los caballos dejen de escupir fuego. Al subir las escaleras te encontrarás con más monjes que irán a por tí. Utiliza la lámpara del techo para que se quemen un poco y con los que queden utiliza la escopeta o la pistola /3/. Detrás de los caballos encontrarás también algún monje; deshazte de ellos con la pistola o con la rifle para apuntar mejor. Una vez te hayas deshecho de ellos avanza hasta la sala al final del pasillo, allí te esperarán uno o dos monjes más. Elimínalos y recoge la **Munición** para la Pistola del centro de la sala.

Al pasar a la siguiente sala del castillo tendrás que vértelas con unos cuantos Iluminados. Puedes deshacerte de ellos con ayuda de Granadas Incendiarias y con la Escopeta. Si andas mal de munición, rompe los jarrones para recoger **objetos** y **dinero** y baja las escaleras. En el piso inferior encontrarás a otro monje; deshazte de él y entra en la habitación del centro del pasillo. Una vez dentro, recoge la **Munición** para la escopeta y la **Hierba Verde**. Pisa uno de las plataformas amarillas hasta que Ashley te siga y haz que espere. Ahora haz que Leon pise la otra. No salgas de la habitación. Varios monjes intentarán darte caza y la habitación es el mejor sitio para protegerse. Cuando todos los monjes hayan desaparecido, avanza hasta el lugar en el que ha salido el bloque de piedra. En el balcón superior habrá monjes arqueros a ambos lados del pasillo. Deshazte de ellos con el Rifle y acciona la **palanca** para que baje la escalera /4/. Avanza por ella y busca vasijas que romper para obtener **Spray de Primeros Auxilios**, **Munición** y **dinero**. Acércate a una de las pinturas en la pared y "aúpa" a Ashley. Mientras ella gira la **palanca** tendrás que impedir que la atrapen los monjes y procurar, si lo hacen, no dispararla a ella y rescatarla. Una vez haya hecho subir una plataforma cambiará de manivela. Síguela con la mira telescópica del rifle y procura que no la atrape ningún monje; tu prioridad es ella, de modo que no dejes de vigilarla. Si la atrapan y la llevan a otra sala se acabará la partida.

Cuando las dos plataformas estén arriba, dirígete a Ashley para atraparla y avanza hasta la siguiente puerta. Una vez dentro, dejarás de oír ese ruido estridente que te estaba poniendo de los nervios. Avanza por la alfombra roja y colócate entre las dos estatuas que cuelgan de los pies; da un giro de 180 grados y dispara al ojo de ésta para recoger una **Espinela**. Investiga la zona, abre los armarios y rompe las vasijas para coger **objetos**. También puedes hablar con el Buhonero para mejorar las armas que no hayan sido trucadas todavía. Después, salva la partida antes de avanzar.
(VER GALERÍA DE TIRO)

Cuando estés listo avanza por el pasillo y saltará una escena de vídeo con la que concluirá (por fin) el capítulo… ¡Anda, que ya la vale a la niña!

BERSERKER

El punto débil de este enemigo es la espalda. En el centro tienen un parásito como el de las Plagas. Dispara con la Escopeta a este punto para que baje su barra de vida. Por otro lado, estos humanoides no ven ni tres en un burro; de modo que puedes jugar al despiste. Por ejemplo, dispara hacia ellos y cuando se acerquen hacia ti con las garras fuera, da la vuelta por otro lado para que quede la espalda al descubierto. También puedes utilizar las campanas que suelen encontrarse cerca de ellos. Si apuntas desde lo lejos, irán hacia la campana y puedes aprovechar para disparar al parásito.



CAPÍTULO 3.2

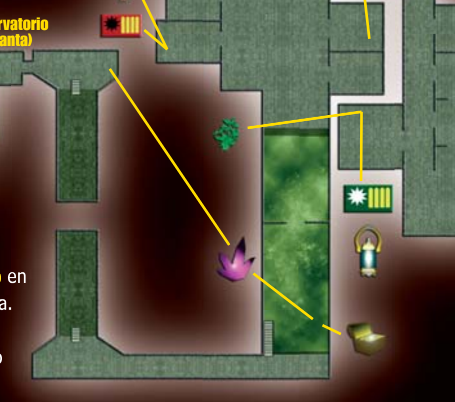
A. La Prisión

CONSEJO 25

Incrusta el Ojo Verde, Púrpura o Rojo que dejan los enemigos de esta zona en el Candil Mariposa para que adquiera más valor a la hora de venderlo.







Tras la escena de vídeo, avanza por la puerta de madera en la pared de la izquierda para llegar a las celdas del castillo. Una vez dentro, rompe los barriles de madera en la esquina para recoger una **Granada Cegadora** y avanza por el pasillo. Salta al piso inferior y equipa el rifle. Avanza hasta la esquina y con el rifle apunta al otro lado del pasillo; verás una especie de humo salir de la pared /1/, pero no es humo; se trata de unas criaturas asquerosas que se hacen invisibles. Dispara con el rifle y apunta cuando se hagan visibles de nuevo para disparar por segunda vez. Dos balas del rifle tendrían que ser suficientes.

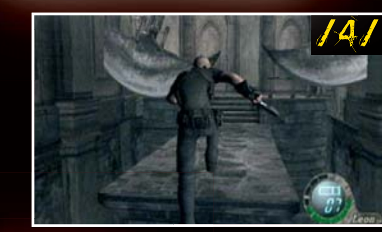
Sigue avanzando despacio hacia la zona de la piscina, colócate en el borde y apunta a los dos bichos que chapotean al lado de la escalerilla. Cuando te deshagas de ellos, salta al agua para recoger **Munición** para la Pistola, **Munición** para la TMP y una **Lágrima de Índigo**. Sube la escalerilla al otro lado y avanza hasta la siguiente sala.

Sigue hacia la zona iluminada y dispara al bicho que baje del agujero en el techo /2/. Entra en las celdas para recoger objetos como: una **Hierba Amarilla**, **Munición** para la escopeta, y un **Documento** sobre las Notas de Luis. Avanza con cuidado por el pasillo de la izquierda y elimina al siguiente monstruo de alcantarilla con el rifle.

Sigue el camino por las celdas de la izquierda para poder llegar a la puerta al otro lado de las rocas y entra en la sala de control. Abre el cofre y coge un **Candil Mariposa**. (VER CONSEJO 25)

Gira la **válvula roja** para vaciar el agua en la sala contigua. Al salir encontrarás a más parásitos por toda la zona. Desde el umbral de la puerta de la sala de control, utiliza el rifle y apunta al agujero en el techo, a la derecha; saldrán dos enemigos de él.

Al llegar a la zona de las celdas, aparecerá un nuevo bichejo de frente. Elimínalo con el rifle y busca a uno más en el agujero del techo (estará esperando a que pases por debajo para abalanzarse sobre ti). Ya con la zona limpia, avanza hasta donde vaciaste el agua y salta dentro. Abre la reja y avanza rápidamente al otro lado, da un giro de 180 grados y apunta con el rifle al monstruo que te persigue /3/. Encontrarás una **Lágrima de Índigo** en la alcantarilla a la izquierda de la escalera. Sube la escalerilla, rompe los barriles y avanza por la puerta a la derecha. Ya sólo el ruido impondrá lo suyo… ¡Agárrate bien todo, que esto corta! Espera a que pase la cuchilla para avanzar. Si tienes problemas, fíjate en la sombra en el suelo que indica que la cuchilla pasará por ahí /4/. Al llegar al otro lado, recoge a la derecha una **Lágrima de Índigo** y cruza la puerta a la izquierda. Sube la escalerilla, rompe los barriles de madera de arriba y cruza por la siguiente puerta.

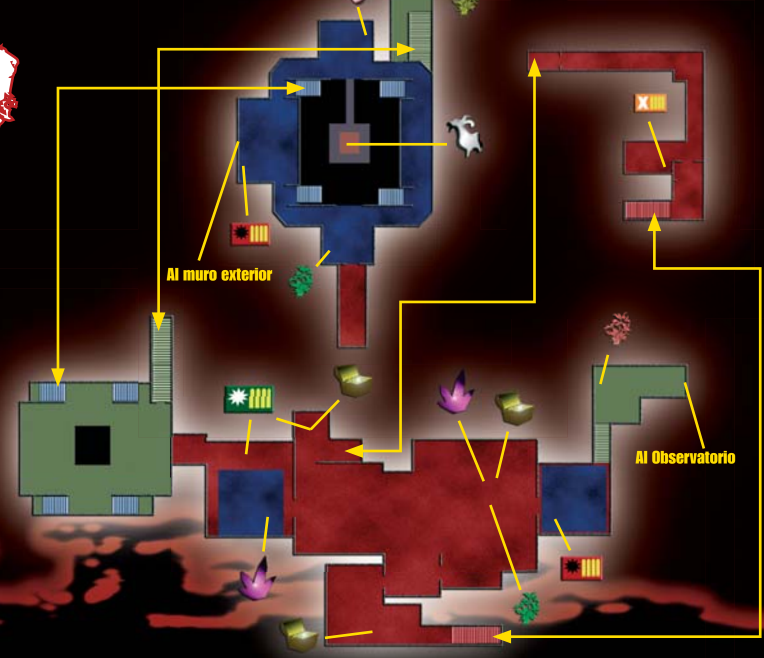


B. La Galería

Aparecerás en el hall del castillo y habrá unos cuantos monjes en el piso inferior. Con una granada podrás deshacerte de ellos /1/. Asómate desde el piso superior a la derecha y apunta al centro del grupo de monjes. Lanza la granada y baja para recoger los objetos que han dejado: **Espinelas** y un **Colgante de los Iluminados**. Sube de nuevo y utiliza la lámpara /2/ para llegar al otro lado del hall y romper unas cuantas vasijas a tu espalda. Avanza hasta la siguiente lámpara siguiendo el pasillo, salta sobre ella y avanza















por la izquierda para recoger de un cofre otra **Máscara con Muescas**. Acciona la **palanca** a la derecha y avanza, de nuevo con ayuda de la lámpara, al otro lado de la sala. Habla con el Buhonero y cuando termines baja y salva la partida. Después, avanza por la puerta roja a la izquierda del Buhonero.

Recoge la **Hierba Roja** y sube las escaleras para encontrar un **Documento** encima de la mesa. Léelo y abre la puerta. Utiliza el rifle para eliminar a los Iluminados.

Rompe las vasijas para recoger más **objetos** y entra por la puerta a la izquierda de la galería. Utiliza el rifle para eliminar al Iluminado enmascarado que hay en el piso superior /3/. Sube al segundo piso y sal por la puerta de nuevo a la galería. Avanza por el pasillo de la izquierda para recoger **Munición** para el Rifle y después avanza por la derecha. Tendrás que perseguir al monje rojo /4/ para que desbloquee el camino. Recoge de la sala a la derecha **Dinero** y **Munición** para la Escopeta. Puedes darle caza mientras intenta esconderse (saldrán algunos monjes en su ayuda). Si consigue llegar a la ametralladora del centro de la sala, sube al segundo piso para tener mejor ángulo de su cabeza; claro que también puedes intentarlo desde abajo.

Tras eliminarlo, recoge la **Llave de la Galería**. Utilízala en la puerta al fondo de la sala; nada más entrar, dispara al ojo del ciervo en la pared para recoger una **Lágrima de Índigo** y rompe las vasijas. En el centro de este cuarto verás una especie de **panel de control**. Investígalo. (VER GALERÍA DE ARTE)

Avanza por la puerta que ahora está desbloqueada y prepárate para un nuevo enfrentamiento. Utiliza el Rifle y la Escopeta /5/ para obtener mejores resultados; te encontrarás con Iluminados con Ballestas y lo peor… ¡con Lanzacohetes! Intenta deshacerte de ellos en primer lugar. Para encargarte del resto, puedes ayudarte de las Lámparas de Gas a los lados de la habitación; si las disparas, explotarán sobre la calvorota de algún Iluminado.

Cuando acabes con todos y deje de sonar esa maldita cantinela, recorre la sala para recoger algunos objetos como **Munición** para tus armas, **Dinero** y **Hierbas Verdes**.

La puerta de madera a la derecha nada más entrar en esta habitación encierra una **Hierba Amarilla** y te llevará a la segunda planta. Avanza hasta la sala principal arriba y presiona el **interruptor** para desactivar el sistema de seguridad. Al hacerlo aparecerán dos Iluminados con lanzacohetes al otro lado de la sala; esquiva sus disparos y entra en la sala a la derecha; rompe el jarrón al final y pulsa el **interruptor** del pedestal. Al hacerlo se desplegará una plataforma hasta el cofre /6/. Sal de nuevo y deshazte de los Iluminados que tendrás enfrente con un certero disparo de la escopeta o del rifle.

Abre el cofre para obtener la **Figura de Cabra**. Avanza ahora por la puerta en el segundo piso para llegar a otra zona.

GALERÍA DE ARTE

Fíjate en los cuadros. Tendrás que presionar los botones del panel de control en un orden prefijado para cambiar la posición de los cuadros y descubrir un pasadizo secreto. En primer lugar pulsa el interruptor número 1; luego el número 3; después el 2 y por último el interruptor número 4. Sólo te queda elegir la opción "Aceptar" para resolver el puzzle.

c. El Exterior

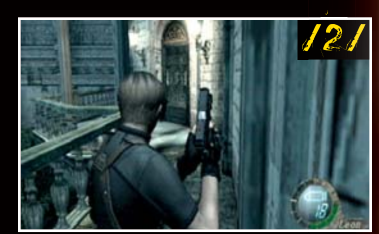
Nada más entrar en esta zona podrás salvar la partida. Avanza por el pasillo hasta el final y entra por la puerta a la izquierda (la otra está cerrada). En el siguiente tramo del pasillo apunta al objeto que brilla incrustado en la pared para hacer que caiga /1/ y recoger una **Espinela**.

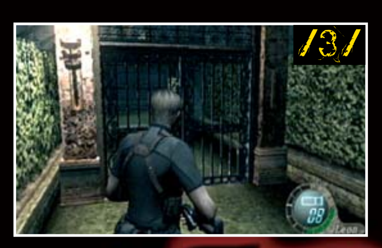
Sigue por el pasillo hasta una fuente. Dispara a los cuervos para recoger algún **objeto** extra o dinero. En la fuente encontrarás **dos Lágrima de Índigo**. Avanza hasta la puerta a la derecha e investígala… Parece que necesitas ayuda. Cuando recuperes la compañía de Ashley puedes volver hasta aquí para conseguir los objetos de esta sala; un nuevo arma, por ejemplo.

Sigue por el pasillo a la izquierda y rompe los barriles; cruza al otro lado de la puerta y llegarás al jardín. Continúa por la pasarela de piedra a la derecha /2/; al llegar al final recibirás una llamada de Salazar. Parece que encontraremos más bichos. Si habla de mascotas… ¡serán perros mutantes!

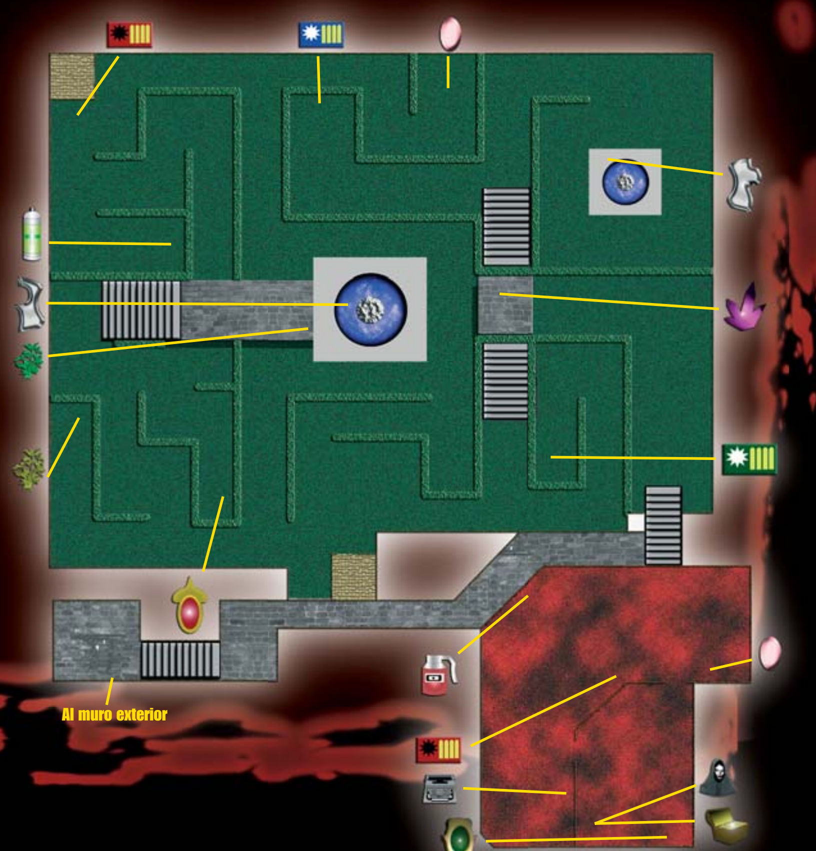
Te recomendamos que equipes la Escopeta o Granadas Incendiarias antes de seguir por el laberinto. Baja las escaleras y abre la reja que da al jardín a la izquierda /3/; rompe los barriles y avanza unos pasos más. Nada más pasar bajo el puente aparecerá un perro por la izquierda. Rodea el seto central para recoger una **Hierba Verde** de un barril. Retrocede unos pasos y colócate bajo el puente; ahora avanza por el pasillo a la izquierda; no abras la reja que verás en uno de los setos. Dispara desde el otro lado a los perros-mutantes /4/ que se encuentran en una jaula. Ahora sí, abre la reja y sigue el camino por el laberinto. »







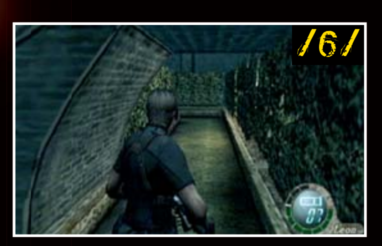






» Avanza por el camino a la izquierda de la jaula hasta el final. Abre el cofre para recoger **Munición** para la Escopeta. Nada más cogerla, te atacarán dos perros por la espalda. Retrocede hasta las escaleras y cruza al otro lado del puente. Avanza por la izquierda y recoge del cofre **Munición** para la TMP.

Regresa al puente y continúa por el camino a la derecha. Encontrarás sobre una fuente la **primera mitad de la Piedra Lunar**. Da media vuelta y al doblar la esquina prepárate para encontrarte con unos cuantos perritos. Utiliza las Granadas Incendiarias.
Retrocede hasta la jaula donde encontramos los dos perros y avanza ahora por el camino a la derecha. Al final del camino encontrarás una **Hierba Amarilla** /5/; retrocede unos pasos y avanza por el camino anterior, haciendo una especie de zigzag a la derecha. Encontrarás otro cofre con una **Gema Roja** (insértala en la Máscara Elegante). Sal de este pasillo con cuidado de los perros y sigue por el camino debajo del puente /6/; a la izquierda encontrarás un cofre con un **Spray** de Primeros Auxilios y a la derecha otra jaula con bicho. Deshazte de él y avanza por el camino pegado al muro de piedra hasta encontrar una **Espinela**.
Regresa al camino debajo del puente, avanza por la izquierda, sube las escaleras a la derecha /7/ y coge la **segunda mitad de la Piedra Lunar** que hay sobre la fuente. Colócate detrás de la fuente y salta al césped. Avanza bajo el puente para llegar a la puerta del principio.
Sube la escalera a la derecha y coloca las Piedras Lunares (ya combinadas) en el hueco de la puerta. Nada más entrar una escena nos mostrará a una vieja conocida…















Una vez Leon se encuentre solo, avanza por la sala para recoger: del jarrón al lado de la puerta una **Granada Incendiaria**; del jarrón al lado de la cama una **Espinela**; de una cómoda frente a la puerta **Munición** para la Pistola. Entra en la sala contigua y recoge del armario un **Espejo con Perlas y Rubíes**; y de encima de la mesa un **Documento** sobre Ada. Por último habla con el Buhonero para mejorar las armas.
Abre la puerta al lado de la máquina de escribir y avanza por el pasillo; rompe la vasija de la esquina para recoger **Munición** para la escopeta; recoge una **Hierba Verde** sobre la primera mesa y **Munición** para la Pistola de la segunda. En la zona del comedor podrás leer cuatro escritos en la pared… Te ayudarán para resolver un puzzle posterior /1/.
Avanza por el estrecho pasillo a la derecha y rompe las vasijas para obtener **dinero**. Cruza la puerta; rompe las cajas y las vasijas para conseguir **Munición** y una **Hierba Verde**. Puedes romper el candado de la otra puerta para llegar fácilmente a la entrada del jardín.

Regresa al comedor y avanza hasta el mostrador con la **campana**; tócala y un cuadro al final del pasillo se dará la vuelta. Dispara a los objetos del cuadro en el siguiente orden: primero el pollo (abajo a la izquierda), después el pan (abajo a la derecha), luego el postre (arriba a la derecha) y al final el vino (arriba a la izquierda). Cada vez que dispares el cuadro se dará la vuelta y deberás tocar otra vez la campana /2/. Al terminar se abrirá la puerta en el centro del comedor. Atraviésala y prepárate: es una trampa. Al entrar en la sala una jaula caerá sobre Leon, con un Berserker dentro y varios Iluminados fuera. Utiliza la escopeta para deshacerte de los Iluminados y poder romper el candado de la reja. Al hacerlo sal de allí para que el Berserker te persiga /3/. Ya sabes cómo hay que destruirlo. Cuando esté un poco más despejado el camino, abre el cofre para recoger un **Reloj de Arena**. Sal por la puerta derecha para recoger **Munición** para la Magnum cerca de la campana del mostrador. Regresa a la habitación con la jaula y sigue por la puerta de la derecha.

BUHONERO DEL PASILLO

COMPRAR

OBJETO	PRECIO
Maletín (SG)	73000
Maletín (G)	40000
Maletín (M)	24000
Mapa del tesoro	3000
Mapa del tesoro	6000
Pistola	6000
Castigadora	0
Blacktail	24000
Broken Butterfly	38000
Escopeta	20000
Arma antidisturbios	32000
Rifle	12000
Rifle semiautomático	35000
TMP	10000
Lanzaminas	9800
Lanzacohetes	30000
Culata TMP	4000
Mira (Rifle)	7000
Mira (Rifle semiaut.)	10000
Mira (Lanzaminas)	8000
Spray 1os auxilios	5000





Avanza con cuidado por el pasillo y deshazte de los Iluminados del piso inferior. Salta cuando la zona esté limpia y acciona el **interruptor** a la derecha para hacer que salga el puente. El problema es que aparecerán más enemigos...
Los Iluminados en esta ocasión son más duros de pelar porque las Plagas abandonan el cuerpo y salen a por ti. Para deshacerte de estas plagas lo mejor es utilizar las Granadas Cegadoras. Puedes usar las lámparas del techo para hacer que se quemen. Cruza el puente y baja las escaleras a la izquierda; utiliza el rifle para deshacerte del Iluminado con ballesta al otro lado de la sala.
Recoge el **dinero** sobre la mesa y baja al piso inferior. Tendrás que romper la caja de cristal para recoger ese pedazo de **Lanzacohetes**...
Si no tienes espacio no te preocupes, porque la próxima vez que veas al Buhonero te ofrecerá una maleta tamaño SG. Reorganiza de momento el maletín que ya posees para que entre este arma /4/.
Avanza por la plataforma que cruza la sala en el piso superior y cruza la puerta al otro lado. Avanza por el pasillo, rompe las vasijas, habla con el Buhonero y salva la partida.
(VER TABLA BUHONERO DEL PASILLO)



CAPÍTULO 3.4

A. Las Habitaciones

CONSEJO 26

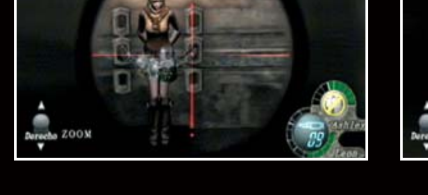
Ahora te tocará manejar a Ashley; no encontrarás ningún arma en su inventario, de modo que tendrás que vigilar su espalda.

Tras la espeluznante y triste escena de vídeo /1/, avanza por el pasillo para recoger **Munición** variada, una **Espinela**, una **Granada Cegadora** y **dinero**. La mayoría de estos objetos se encuentran dentro de las vasijas de cerámica. Investiga el retrato de Saddler para obtener **5000 pesetas** /2/. Al avanzar por el pasillo una escena nos mostrará a Ashley en el piso inferior; parece que se encuentra atrapada. Apunta con la pistola a las cadenas para soltarla... /3/
A continuación tendrás que ayudarla disparando a los Iluminados que aparecerán para atraparla de nuevo. Utiliza el rifle para deshacerte de los monjes. Una vez Ashley encuentre la puerta para salir aparecerá otra oleada de monjes /4/; deshazte del que va vestido de rojo para que suelte la llave que lleva al cuello y Ashley pueda salir.
(VER CONSEJO 26)











B. A Solas con Ashley

En la nueva sala recoge una **Espinela** debajo de una mesita y una **Hierba Amarilla** a la izquierdo de la habitación. Salva la partida y avanza por el pasillo.
En la siguiente sala te encontrarás con un monje. Repta bajo las mesas para despistarlo y lánzale las tres lámparas de la sala para deshacerte de él /1/; recoge la **Hierba Verde** de la mesa y utiliza la **manivela** de la pared para pasar a la siguiente zona. Lanza las lámparas sobre el segundo monje y recoge los objetos de la sala: una **Espinela** y **Dinero.** (VER CONSEJO 27)

Gira las dos **manivelas** para avanzar por el pasillo. A la derecha verás una **Hierba Roja**. Continúa por la puerta azul a la izquierda. Recoge del armarito una **Lágrima de Índigo**, del escritorio una **Espinela**; de otro armarito **Munición** para la Pistola y un **Documento** en la parte izquierda. Investiga la rueda y el escudo antes de salir al pasillo. Avanza por él y entra por la puerta a la izquierda; nada más entrar, recoge la **Hierba Verde** y retrocede a la puerta y repta bajo la mesa /2/. Vea a la pared al fondo y pulsa el **interruptor**. Entra en la nueva zona y coge de la chimenea la **Tabla de Piedra**. Presiona el segundo **interruptor** para abrir otra reja; empuja la estantería pegada a la pared y descubrirás otro **interruptor.** Acciónalo para abrir la última reja. Recoge un cofre con **dinero** del armario y una **Lágrima de Índigo** de la mesa. Avanza por la puerta. Sigue el oscuro pasillo; coge una **Espinela** de la mesa y camina por la izquierda. Al final del pasillo te encontrarás en una sala oscura con armaduras... acércate al pedestal central y ordena las piezas. (VER EL ESCUDO) »

EL ESCUDO

Mueve las piezas en este orden:
- **Segunda de columna derecha a centro.**
- **Primera de la columna derecha abajo**
- **Primera de columna central a derecha.**
- **Pieza en el centro hacia arriba.**
- **Segunda de columna de izq. al centro.**
- **Tercera de la columna de izq. arriba.**
- **Tercera de la fila central a la izquierda.**
- **Tercera de columna derecha al centro.**
- **Segunda de columna central abajo.**
- **Pieza en el centro a la derecha.**
- **Primera de columna central abajo.**
- **Primera de columna de izquierda hacia la columna central.**
- **Segunda de columna izquierda arriba.**
- **Tercera de columna de izquierda arriba.**
- **Tercera de columna central a la izqu.**
- **Segunda de columna central abajo.**
- **Segunda de columna derecha a izqu.**
- **Tercera de columna derecha arriba.**

Por último coloca la pieza de la Tabla que cogiste en la sala anterior.

CONSEJO 27

Si el primer monje no ha muerto, enciérralo en la sala anterior utilizando una palanca al otro lado de la puerta.



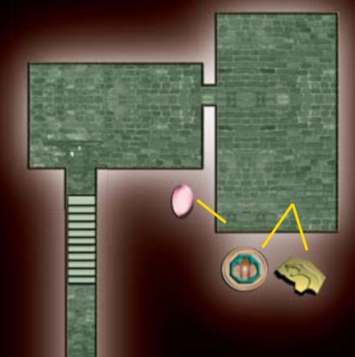


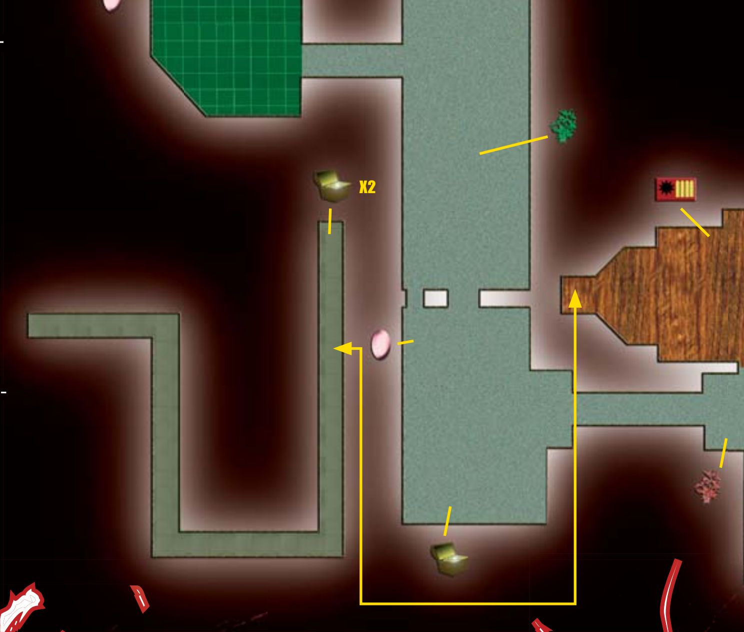












»Al completar el escudo, se abrirá la puerta de la sala. Avanza por ella y recoge varios objetos del interior: un **Brazalete de Oro** y una **Espinela**. Por último investiga la armadura en la pared para recoger el **Escudo de los Salazar** /3/ a continuación recoge del cofre azul una **Figura de Serpiente**.
Al coger este último objeto, las armaduras de la sala anterior y del pasillo cobrarán vida por las Plagas que hay en el interior /4/. Escapa a sus hachazos y corre hasta la sala con las rejas. A lo largo del pasillo te encontrarás más armaduras, pero éstas no te seguirán. Presta atención a la pantalla para pulsar los botones en el momento justo para esquivar los golpes.
Al pasar la reja roja, presiona el **interruptor** para cerrarla /5/ y hacer que no te cojan las armaduras que dejaste atrás.
Antes de salir al pasillo observa que hay una armadura a la izquierda, de modo que presta atención para pulsar los botones.
Avanza ahora hasta la sala con la puerta azul y coloca la insignia de salazar en el pedestal frente al escudo.
Gira la tarima /6/ y sube por la escalerilla que ha quedado al descubierto; una vez arriba recoge los cofres de **Dinero** a la derecha y avanza por el pasillo a la izquierda. Abre la puerta al fondo y prepárate para el reencuentro con Leon. Tras la escena concluirá el capítulo.

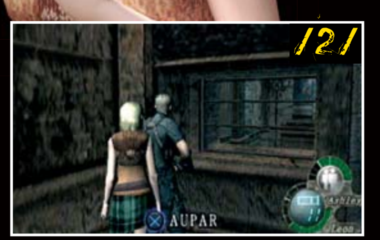
CAPÍTULO 4.1



A. El Jardín

En lugar de avanzar por el pasillo, regresa a la entrada del jardín, a la sala en la que Leon no podía entrar sin ayuda de Ashley (ataja por la sala llena de cajas). Encontrarás enemigos /1/, de modo que equípate con tu mejor arma para que no te lo pongan demasiado difícil.
El lugar en cuestión está junto a la fuente con los cuervos. "Aúpa" a Ashley y abre la puerta /2/; podrás recoger del interior de tres cofres pequeños una **Hierba Roja**, **5000 pesetas** y una **Botella de Perfume**. Podrás obtener del cofre grande el arma **Broken Butterfly**.
Avanza hasta la sala en la que comenzó el capítulo y entra en la puerta de la izquierda. Recoge **Munición** para la pistola y una **Lágrima de Índigo**. Antes de montar en la vagoneta, haz que Leon suba solo a la plataforma para cruzar el precipicio /3/. Entra en la sala y avanza un poco a la izquierda, verás dos dragones de piedra que





escupen fuego por la boca; apunta con el rifle a los que manejan los dragones y aparecerán dos cofres. Avanza por el pasillo de piedra y recoge **5000 pesetas** del primero. Sigue avanzando y salta sobre la plataforma circular /4/ para llegar al otro lado del puente de piedrá. Podrás coger del segundo cofre un **Colgante de los Iluminados**.
Aparecerán más enemigos que bajarán de la torre y un nuevo dragón de piedra te bloqueará el camino. Preocúpate en primer lugar de todos los Iluminados que intentarán cogerte /5/. Después avanza por el pasillo cuando el dragón deje de escupir

fuego. Colócate en el lado derecho de la plataforma (escóndete detrás del panel de piedra) y espera a que el dragón escupa fuego en esa dirección. Corre hacia el lado contrario de la plataforma y apunta desde el otro lado al monje que maneja al dragón. Coge del cofre una **Figura de León**. Regresa junto a Ashley, salva y monta en el tren.







B. El Tren

CONSEJOS

28. **Si quieres desconectar un poco, entra en la galería de tiro y prueba el nuevo grupo de dianas..**

29. **El pasillo que precede a las estatuas está vigilado por unos cuantos iluminados. Deshazte de ellos con el rifle para mayor seguridad, o con la escopeta.**









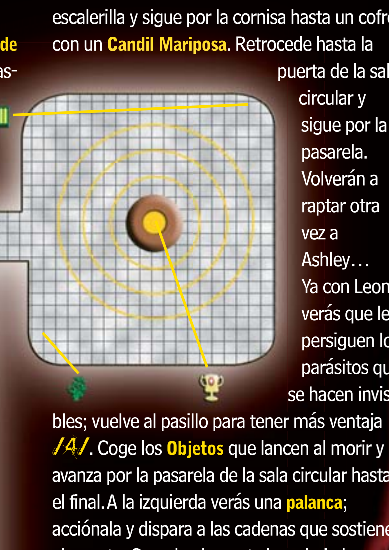
Al bajar del tren, rompe las vasijas para coger una **Espinela** y otro **objeto** y cruza la puerta. Llegarás a la entrada del castillo. Acércate al **gran panel** de la izquierda e inserta en él: la Figura de León, la Figura de Cabra y la Figura de Serpiente /1/. Se desbloqueará el pasillo y podrás continuar.
En la nueva sala, avanza por el pasillo de la derecha, sube las escaleras y rompe la vasija para coger una **Granada de mano**. Investiga el retrato de Saddler y ganarás **5000 pesetas**. Vuelve al piso inferior y avanza por la siguiente puerta. Salta sobre la barandilla para romper los jarrones y obtener **Objetos**. Después monta en el vagón. Al otro lado de la vía, rompe las vasijas e investiga detrás del retrato para obtener **Dinero**. Cruza la puerta y coge la **Granada cegadora** que verás al entrar. Abre la puerta azul a la derecha de la puerta por la que entraste; te encontrarás de nuevo al **Buhonero**, una **máquina de escribir** y otra **galería de tiro**. Coge **Munición para la Pistola** del armarito a la derecha y habla con el Buhonero para actualizar tus armas. (VER CONSEJO 28)

Vuelve a la primera sala y sigue por el pasillo de la derecha para coger una **Hierba Amarilla** y un **Documento** de la mesa. Abre el armarito a la derecha para coger una **Espinela**. Avanza por el pasillo por el que cogiste la Granada de Mano y sigue por la derecha. Dispara a los objetos que brillan en las estatuas de la pared izquierda para coger dos **Espinelas**, una **Lágrima de Índigo** y una **Gema Verde**.

Examina las estatuas del final del pasillo y vuelve a la puerta dorada a la izquierda de la puerta por la que entramos en esta sección. Si observas el suelo, verás cuatro recuadros rojos. Empuja las dos **Estatuas** para colocarlas sobre dos de ellos y haz que Ashley se sitúa sobre el tercero /2/. Leon deberá pisar el cuarto para abrir la puerta dorada. Nada más entrar veremos a Salazar… ¡nos ha tendido una trampa!
Para que pare de bajar el techo, apunta a las cuatro luces rojas del techo. Al romper la cuarta, el mecanismo parará. Coge la **Munición para la Pistola** en una de las esquinas y sal por la puerta del fondo. Avanza por el pasillo, al llegar a la sala del fondo un nuevo vídeo nos separará de Ashley. Apunta con el rifle a la cabeza de los conductores de la máquina y abre la reja para reunirte con Ashley antes de que la máquina se estrelle.
Avanza por la sala, rompe las cajas de madera y los barriles para obtener **Objetos** y **Dinero** y abre el cofre para coger el **Cáliz de la Reina**. Abre el armarito de la sala y coge un **Tablero de Ajedrez**. Sal por la puerta a la derecha y ve hasta las Estatuas que brindaban. Coloca el Cáliz en la estatua de la reina, la de la izquierda.
Ve a la sala donde estaba el Buhonero, pero en vez de entrar, sigue hasta la doble puerta al final del pasillo. Al lado de la estatua del león hay **Munición para la Pistola**. Haz que Ashley espere y avanza por el pasillo con armaduras. Al pasar cerca dos de ellas atacarán a Leon; presta atención a los **botones** que aparezcan para esquivar los golpes. Luego, haz que Ashley te siga y avanza a la siguiente sala. Coge la **Hierba Verde**, la **Munición para la escopeta** y el **Caliz del Rey** en el pedestal central. Al hacerlo tres armaduras vendrán a por ti. Haz que Ashley espere en una esquina y lanza una granada o usa la escopeta para que salgan las Plagas de las armaduras. Ya fuera, lanza una Granada Cegadora y morirán en el acto /3/. En total son seis armaduras, tres por asalto y estas últimas te darán **6500 pesetas** al morir. Una vez se haya desbloqueado la puerta, salva la partida antes de colocar el Cáliz del Rey en la Estatua. (VER CONSEJO 29)

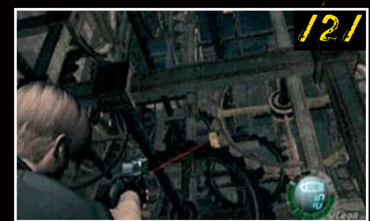
Se abrirá la puerta central. Sigue por el pasillo, rompe las vasijas y abre los armarios para coger **Munición** y **Dinero**. Salta por la ventana a la terraza para coger una **Hierba Roja**. Sube la escalerilla y sigue por la cornisa hasta un cofre con un **Candil Mariposa**. Retrocede hasta la puerta de la sala circular y sigue por la pasarela. Volverán a raptar otra vez a Ashley… Ya con Leon, verás que le persiguen los parásitos que se hacen invisibles; vuelve al pasillo para tener más ventaja /4/. Coge los **Objetos** que lancen al morir y avanza por la pasarela de la sala circular hasta el final. A la izquierda verás una **palanca**; acciónala y dispara a las cadenas que sostienen el puente. Cuando el puente haya bajado, ve a la puerta azul y crúzala para llegar a la torre.





c. La Torre del Reloj





/3/

Al cruzar la puerta coge la **Munición para la Pistola** de la silla y habla con el **Buhonero**. Avanza por el pasillo y cruza la puerta; en el exterior, rompe los barriles y observa la Torre del reloj…

Rompe la antorcha y coge la **Espinela** /1/, apunta con el rifle y presta atención al escenario. Cruza el puente y avanza por las escaleras de la izquierda; tendrás que correr, porque te lanzarán bolas de fuego. Deshazte de los tres monjes que vigilan la terraza y deshazte de los monjes de la catapulta. La esquina izquierda es un buen lugar para apostarte con el rifle.

Avanza al interior de la torre. Dentro observa la maquinaria del reloj. Unos bloques de madera impiden que funcione. Apunta con la pistola a los dos bloques para romperlos /2/; sube por la escalerilla de la derecha y sigue por el pasillo del siguiente piso para coger **Munición para la Pistola**; sube después al siguiente nivel. En una mesilla verás una **Hierba Verde** y un **Documento** de texto. Sigue por la derecha, dispara al tercer bloque para poner en marcha el reloj y acciona la **palanca**. De esta forma se moverá el puente levadizo del exterior.

Baja de nuevo por la escalerilla a los pisos inferiores, pero cuidado con los ballesteros que han aparecido. Antes de salir tendrás que vértelas con unos cuantos monjes a la vez /3/, usa la Escopeta. Rompe las cajas de madera y sal por la doble puerta. Verás a tres monjes con escudos avanzando hacia ti; deshazte de ellos y ve por el puente. Ahora aparecerán monjes por todas partes. El primero al que tienes que dar voleto es al de los cuernos, porque como te enganche con el lanzacohetes despídete; usa tus mejores armas para salir del mal trago /4/. Al lado de la puerta de la torre encontrarás una **máquina de escribir**. Nada más entrar prepárate: tendrás que eliminar a dos Berserker… ¡y encima no pararán de aparecer monjes! (VER CONSEJO 30)

Si no tienes el lanzacohetes o no lo quieres utilizar ármate de paciencia, porque no se abrirán las puertas hasta que no despaches a estos dos enemigos. Usa las campanas para distraerles y dejar su espalda al descubierto; despacha también a los Iluminados que aparecerán.

Después se abrirá la puerta del fondo; pero antes de salir coge una **Hierba Verde**, una **Granada Incendiaria** y **Munición de la Escopeta**. Sigue por el pasillo y coge dos **Espinelas** de las estatuas a ambos lados de la escalera. Cruza la siguiente puerta y prepárate durante el vídeo para pulsar los botones en el momento justo. Después investiga esta zona de la alcantarilla. Encontrarás junto a las estacas una **Lágrima de Índigo** y frente al Buhonero una **Corona Con Muescas**. Coge la **Hierba Amarilla** y la **Munición** de los alrededores. (VER TABLA EL BUHONERO DE LA TORRE) (VER CONSEJO 31)

Salva la partida y sube la escalerilla; en el túnel encontrarás una **Lágrima de Índigo**, una **Hierba Roja** /5/ y una **Espinela**.

Cruza la puerta y sigue por el pasillo hasta la primera bifurcación a la derecha. Investiga la bombona de nitrógeno líquido a la izquierda y coge **Munición** y un **Spray de Primeros Auxilios** de la mesa central. Investiga el ascensor y sal. Avanza por el pasillo y entra en la siguiente sala para coger **Munición para la TMP**; sal y sigue hasta la sala del fondo. Mientras avanzas por las alcantarillas, un bicho intentará atacar; se hace invisible y sólo verás su afilada cola cuando Leon vaya a recibir un golpe. No obstante, aparecerán los botones en la pantalla para esquivar los coletazos. Coge **Munición para la Escopeta** y una **Hierba Verde**.

Avanza por la pared

Al salón



OBJETO	PRECIO
Maletín (SG)	73000
Maletín (G)	40000
Maletín (M)	24000
Mapa del tesoro	3000
Mapa del tesoro	6000
Pistola	6000
Castigadora	0
Blacktail	24000
Broken Butterfly	38000
Escopeta	20000
Arma antidisturbios	32000
Striker	43000
Rifle	12000
Rifle semiautomático	35000
TMP	10000
Lanzaminas	9800
Lanzacohetes	30000
Culata TMP	4000
Mira (Rifle)	7000
Mira (Rifle semiaut.)	10000
Mira (Lanzaminas)	8000
Spray 1os auxilios	5000

CONSEJOS

30. Si tienes el lanzacohetes puedes deshacerte de los Berserker de un solo disparo.

31. Si has gastado el lanzacohetes para deshacerte de los Berserker, te recomendamos que compres uno a este Buhonero, ya que será muy fácil derrotar al enemigo del final de este capítulo si lo tienes.

EL VERDUGO

Tienes dos formas de derrotarle, una muy fácil y otra más complicada ¿cuál eliges? Vamo con la complicada. Acércate a la bombona de Nitrógeno Líquido y túmbala, de esta forma congelarás al Verdugo y le harás más daño. Usa la Escopeta o la Magnum para que no se te haga tan largo; cuando se abra la compuerta utiliza las bombonas del mismo modo que antes y dispara. Repítelo las veces necesarias hasta deshacerte de él. La forma fácil sólo tiene dos pasos: tumba la bombona de Nitrógeno y apunta con el lanzacohetes al cuerpo. Se acabó enemigo… En cuanto a sus ataques, procura que no se te acerque mucho y presiona los botones que aparezcan en pantalla para esquivarlo.

A la torre del reloj

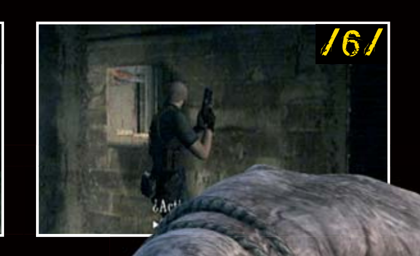


de la derecha de la sala y acciona la **palanca** para restablecer la corriente /6/.
Estarás encerrado con el bichito 4 minutos. Comprueba el **interruptor** de la puerta y abre la compuerta. (VER JEFE EL VERDUGO)

Coge la **Joya de la Corona** y monta en el ascensor de la sala al principio. Fin del capítulo.

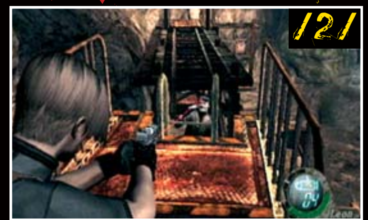














CONSEJOS

32. Te recomendamos que en este punto retrocedas para salvar la partida, ya que el enfrentamiento que viene a continuación se lo merece.

33. Combina la Insignia Real con la Corona para venderla por un precio mucho mayor al Buhonero.

Nada más entrar coge la **Hierba Verde** del suelo y habla con el **Buhonero**. En la sala encontrarás una **Granada de mano**, una **Granada Incendiaria**, una **Espinela** y **Munición para la Pistola**.
Podrás entrenar también en la **Galería de Tiro** la puntería y seguir con la colección de figuritas /1/. Cuando estés listo, salva la partida y avanza por la siguiente puerta.
Avanza por el túnel y elimina a los dos Ganados que encontrarás junto a unas cajas. Rompe los barriles de madera para coger **Munición para la Pistola** y coge de una de las vagonetas una **Lágrima de Índigo**. Lee el **cartel** de aviso unos pasos más adelante y sigue avanzando hasta una de las grutas de la mina y desde el piso superior en el que te encuentras elimina a todos los Ganados abajo con el Rifle o la Pistola /2/, después recoge de la zona **Munición para la Escopeta**, una **Lágrima de Índigo**, unas **Barras de Oro** y **Cofre con Dinero**.
Observa que hay unos cuantos interruptores en la gruta; acciona la **palanca** en el piso inferior al fondo para hacer que caiga una vagoneta. Sube al piso superior para restablecer la corriente. De nuevo baja al lugar de la vagoneta y pulsa la **palanca** por segunda vez.
Mientras abres camino, aparecerán más enemigos que te pondrán las cosas un poco difíciles, sobre todo el ganado con motosierra que merodea por la zona. Para deshacerte de ellos, avanza hasta las escalerillas metálicas al final de la gruta y desde arriba dispara a los Ganados que se vayan acercando /3/. Una vez hayas conseguido bajar la vagoneta, recoge la **dinamita** y utilízala en la roca que bloquea el camino. Sepárate de la zona para que no te alcance la onda expansiva y rompe los barriles de madera para coger algún **Objeto**. (VER CONSEJO 32)

Avanza por la puerta que ha quedado al descubierto en la mina /4/ y prepárate para un doble combate. (VER JEFE LOS DOS GIGANTES)

Avanza hasta la doble puerta al fondo de esta sala circular y aparecerá tu peor pesadilla .Avanza por la puerta al final de la sala y prepárate para adentrarte en el nido de los Novistadors. Avanza con cuidado por el pasillo y afina tu puntería al llegar a la cueva; elimina al mayor número posible de bichos voladores y acércate al pedestal en el centro para investigarlo. Recoge la **Hierba Verde** y avanza por el pasillo a la derecha de la entrada a la cueva. En la curva podrás recoger una **Granada Cegadora**; sigue adelante y recoge en la primera bifurcación **Munición para la Escopeta**. Da un giro de 180 grados; a la derecha hay una pasarela de piedra y a la izquierda una cueva pequeña, entra en ella, recoge la **Hierba Verde** y acciona el primer **Interruptor**. Deshazte de los bichos que habrán aparecido en la salida de la cueva y tras deshacerte de ellos avanza por la pasarela de la derecha, recoge la **Munición para la TMP** y sigue adelante hasta ver una nueva cueva a la izquierda. Deshazte de los bichos que hay en el interior /5/, recoge la **Hierba Verde** y acciona el segundo **interruptor**. Al hacerlo entrarán más bichos en tu busca.
Avanza por el camino a la izquierda de la gruta, y recoge del suelo **Munición para la Pistola** y pasado el puente, una **Hierba Roja**; después entra en la puerta que ha quedado al descubierto. Pulsa el **interruptor** y avanza por el pasadizo teniendo cuidado con las rocas que caen del techo.
A mitad del camino, después de la segunda roca, encontrarás una **palanca** /6/; acciónala para parar una de las rocas que te quedan por pasar.
Cuando llegues al otro lado del pasillo investiga el pedestal para recoger la **Insignia Real**. Después comprueba el pedestal para salir de esa zona; así terminará el capítulo.
(VER CONSEJO 33)

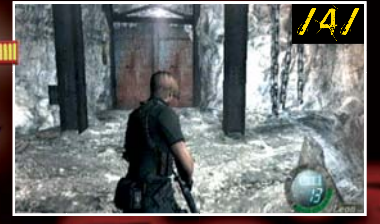
LOS DOS GIGANTES

Ve a la plataforma a la derecha de la sala; sube la escalerilla y usa la polea para bajar al lado opuesto. Acciona la **palanca** justo cuando uno de los gigantes esté sobre la plataforma circular en el centro. Ahora sólo tendrás que vértelas con un Gigante. Una buena estrategia es subir a la plataforma, esperar a que te siga el Gigante, bajar con la polea y dispararle desde el otro lado. Recuerda que cuando le hayas hecho una cantidad de daño razonable tendrás que escalar sobre su espalda y cortar la plaga que sale a la altura de la cabeza. Si embiste contra Leon, espera el momento justo en el que aparezcan los botones en la pantalla para esquivar el ataque. Por lo demás, nos remitimos a la lucha con el primer gigante: usa la escopeta, granadas... ¡y ármate de paciencia!

Al alto horno

A la entrada de la mina

Ascensor a la estación de irrigación abandonada









CAPÍTULO 4.3

A. Las Ruinas

Nada más entrar en las ruinas rompe los barriles para recoger **Munición** y una **Hierba Verde**. Lee la carta de Ada en la puerta de la caseta y habla con el Buhonero. Salva la partida y avanza por el camino hacia las ruinas. Escóndete detrás del árbol y utiliza el rifle para eliminar a todos los Ganados que se esconden tras las piedras. Avanza un poco y, ya dentro de la zona de lpiedras, recoge a la derecha una **Espinela** y a la izquierda un cofre con **Dinero**. Sigue el camino hasta la escalerilla de la derecha y antes de subir recoge del pozo una **Lágrima Índigo** y de la pared de la izquierda un cofre de **Dinero**. Una vez arriba rompe el barril en la plataforma superior. Salta y sigue inspeccionando la zona. Rompe el barril al fondo a la derecha para recoger una **Granada Cegadora**. Entra en el edificio de madera a la izquierda y gira la palanca al final de la sala . De este modo descubrirás la entrada de las ruinas.

Avanza hasta la piedra y compruébala; después avanza por el pasillo. Rompe las cajas y, antes de adentrarte más de lo necesario, observa la estancia. Localiza a los Ganados para eliminarlos con el Rifle y la pistola. Antes de bajar a la excavación, observa las ventanas de la pared de la izquierda. Dentro hay un Ganado con motosierra /1/. Apunta con el rifle desde la entrada para no alertarle. Sube por la escalerilla y prepárate: unos cuantos Ganados te seguirán.

Espera a que suban un poco por la escalerilla y antes de que lleguen arriba del todo derríbala /2/.

También puedes esperar apuntando hacia la ventana. Como suben de uno en uno no tendrás problemas de agobios. Puedes saltar por la ventana y apuntar con la Escopeta al grupo de Ganados /3/. Mientras están recuperándose en el suelo, levanta la escalerilla y sube de nuevo hasta la sala. Cuando los derrotes puedes bajar a recoger los **objetos** que han dejado; recoge la **Llave de la Mina** del pedestal y con mucho cuidado baja la escalera. Un nuevo Ganado con motosierra te espera en el piso inferior. Dispárale una vez desde arriba para llamar su atención y regresa a lo alto de la escalera. Desde allí apunta con la escopeta a la cabeza para acabar con él.

Antes de salir de la habitación rompe los barriles y las cajas de madera para obtener una **Granada** de mano y una **Hierba Amarilla**. Después sal de nuevo a las ruinas recoge dos **Lágrimas de Índigo** y entra en la tumba debajo de la entrada para recoger el **Cetro de la Corona** /4/.

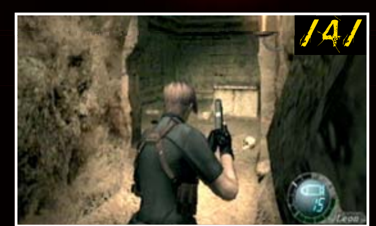
Avanza hasta la puerta al final a la derecha, recoge la **Hierba Roja** y utiliza la Llave en la puerta.









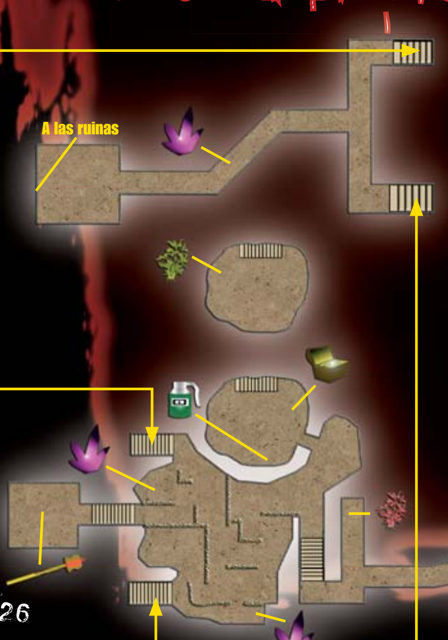




B. La Mina







Avanza por el pasillo, rompe la caja en la pared de la izquierda del pasillo para obtener **Pesetas** y entra en la sala. El techo bajará y aparecerán las Plagas. Utiliza una Granada Cegadora y rápidamente dispara a los 4 **interruptores** rojos del techo. Cuando la maquinaria se pare, recoge la **Munición** y abre la tumba de la pared de la derecha para recoger varios cofres de **Pesetas**. Avanza por la siguiente puerta y baja las escaleras de caracol, rompe el barril y avanza por la siguiente puerta. Rompe los barriles y coge al otro lado una **Hierba Verde**. Ahora sube a la vagoneta /2/. El viaje será movidito. Salta a la primera vagoneta y usa el rifle para eliminar a los ganados de la plataforma. Regresa al vagón central, dispara a la **palanca** y vuelve al primer vagón. Aparecerán más Ganados. Saltarán desde las plataformas a las vagonetas: elimínalos con la escopeta /1/ o disparando a la cabeza con la pistola. En un punto aparecerán dos plataformas a cada lado y uno de los Ganados parará el vagón. Tienes dos opciones, o eliminar a todos los enemigos y recoger la **Munición** o accionar la **palanca** y deshacerte de los enemigos mientras continúas. Los más difíciles son los de la motosierra /2/. Procura moverte por el último vagón y disparar desde allí. Encontrarás maderos que cruzan la vía de lado a lado. No dispares a los Ganados con motosierra y espera a que se golpeen contra los maderos. Tú podrás esquivarlos pulsando los **botones** que aparezcan en pantalla. Al llegar al final tendrás que ser rápido pulsando botones. Entra por la puerta al final y recoge los cofres con **pesetas**: cunatos más enemigos hayas eliminado, más alta será la recompensa. Avanza hacia el centro de la sal y recoge la **Piedra del Sacrificio**. Se abrirá una compuerta. Sube la escalerilla y coloca la Piedra en la puerta sellada. Monta en el ascensor y listo.

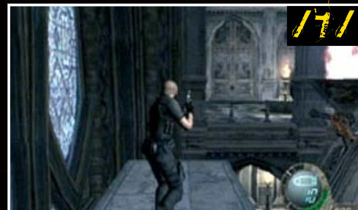


CAPÍTULO 4.4

A. La Catedral

CONSEJO 40

Antes de avanzar por el puente saca el rifle y observa con la mira telescópica la puerta al otro lado de la catedral. Tiene un candado... dispara con el rifle para luego evitar complicaciones.


/1/

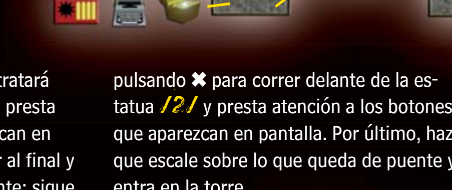


/2/

Nada más entrar en la catedral te encontrarás con una máquina de escribir a la derecha y **Munición**. Avanza por el pasillo hasta ver una estatua gigante de Salazar. Cuando los monjes te descubran accionarán una palanca y esconderán el puente bajo el agua, accionando la mano derecha de Salazar para que funcione como un ascensor. Sube la escalerilla de la derecha y desde allí elimina a todos los enemigos que puedas. A continuación colócate sobre la mano y llegarás a un piso superior.

Deshazte de los Iluminados y rompe las vasijas para coger una **Espinela**. Acciona el **interruptor** para levantar una de las plataformas. Baja en la mano y salta a la pequeña plataforma central, acciona el **interruptor** de la estatua y salta en la mano izquierda para llegar al lado opuesto. Deshazte de los monjes, rompe las vasijas y acciona el **interruptor** /1/ detrás de su cabeza (llegarás a él siguiendo el pasillo desde el piso medio). Avanza ahora hasta el piso inferior y acciona la **palanca** para abrir la reja y levantar la segunda plataforma sobre el agua. Aparecerán más monjes para detenerte, deshazte de ellos y regresa a los pies de la estatua.
(VER CONSEJO 40)

Al avanzar por el puente, la estatua de Salazar cobrará vida y tratará de aplastarte. Para escapar de ella presta atención a los **botones** que aparezcan en pantalla. Sal por la puerta al llegar al final y avanza ahora por el siguiente puente; sigue pulsando ✖ para correr delante de la estatua /2/ y presta atención a los botones que aparezcan en pantalla. Por último, haz que escale sobre lo que queda de puente y entra en la torre.



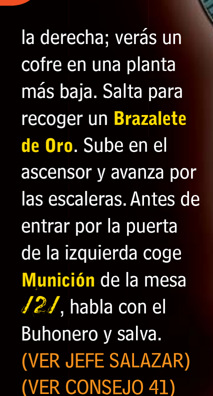
B. La Torre

CONSEJO 41

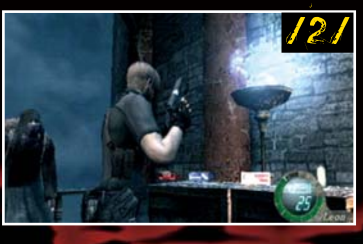
Te recomendamos que mejores la magnum Broken Butterfly, será el arma más eficaz contra el siguiente enemigo además del Rifle.

Durante la escena, presta atención a los botones que aparezcan en pantalla. Luego, avanza por el pasillo a la izquierda, detrás de las cajas de madera, para recoger de un cofre una **Hierba Amarilla** y **Munición**. El ascenso por las escaleras será complicado. Al llegar al segundo tramo empezarán a lanzar barriles. Puedes esquivarlos metiéndote en las pequeñas terrazas a la izquierda de la escalera. Desde el segundo piso, una vez hayas eliminado a los Iluminados de la zona, puedes disparar al monje que lanza los barriles; sube la escalerilla y prepárate para una nueva oleada de monjes. Utiliza el rifle para deshacerte en el tercer piso del monje que lanza dinamita. Baja al piso inferior y elimina al cabecilla del grupo para obtener una recompensa de **5500 pesetas**. Sube de nuevo y cruza por la plataforma de madera para recoger **Munición**, una **Granada Incendiaria** y una **Hierba Verde**. Para que funcione el ascensor de este nivel tendrás que vaciarlo. Empuja las cajas /1/ y acciona el **interruptor** del montacargas. Durante la subida tendrás que deshacerte de varios monjes. Utiliza la Escopeta. Cuantos más monjes caigan sobre el ascensor, menos subirá; incluso puede que baje. Tendrás que darte una relativa prisa... Una vez arriba, rompe los barriles para recoger **Munición** y avanza por la plataforma de madera. Al llegar al final, y antes de subir al pequeño ascensor, investiga en la zona de la derecha; verás un cofre en una planta más baja. Salta para recoger un **Brazalete de Oro**. Sube en el ascensor y avanza por las escaleras. Antes de entrar por la puerta de la izquierda coge **Munición** de la mesa /2/, habla con el Buhonero y salva.
(VER JEFE SALAZAR)
(VER CONSEJO 41)

Recoge tu recompensa, rompe los barriles que hayan quedado y sal por la puerta que ahora está desbloqueada. Avanza por el pasillo hasta encontrarte con el Buhonero; mejora las armas, recoge la **Munición** de la mesa, salva la partida y sigue por la puerta azul. Al llegar al embarcadero verás un vídeo y terminará el capítulo.




/1/


/2/

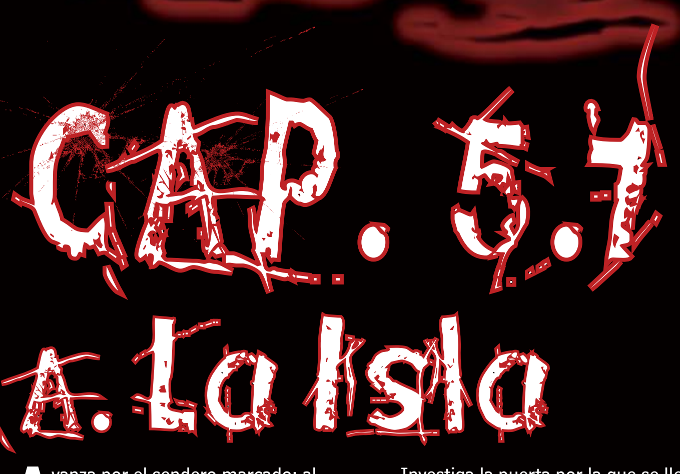


SALAZAR

Si has ido mejorando las armas no tendrás problemas. Nosotros hemos optado por el arma Broken Butterfly.
El enemigo tiene tres partes a las que atacar: dos tentáculos y un ojo. Atacar a los tentáculos no sirve de mucho, así que equipa la pistola y apunta al ojo. Si has mejorado este arma, un par de disparos serán suficientes para que se revele la figura de Salazar. Cuando esté a la vista, equipa el arma que más hayas potenciado y dispara varias veces sobre él. Su forma de atacar es la siguiente: puede cogerte con los tentáculos y lanzarte al piso superior o, si estás arriba, puede morderte con otro tentáculo que saca de debajo del ojo. Si te muerde estarás perdido, así que no te quedes mucho tiempo parado.

La mayoría de los ataques de los tentáculos se pueden esquivar: presta atención a la pantalla para pulsar los botones.
Si andas mal de vida o de Munición, encontrarás barriles en el piso inferior. Eso sí, también encontrarás unas cuantas Plagas que intentarán poseerte... ¡una buena Granada Cegadora y listo!



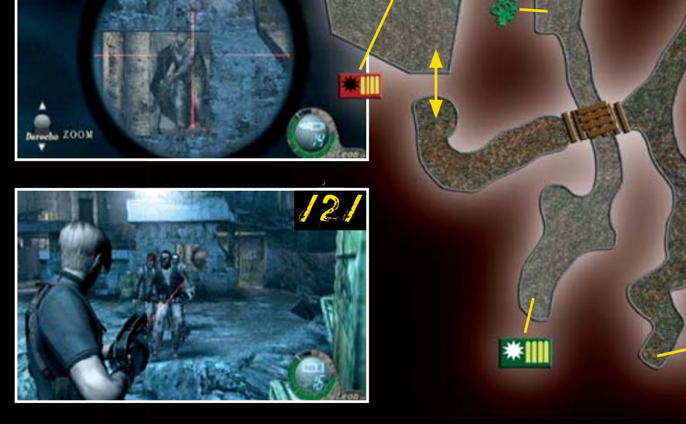


CAP. 5.1

A. La Isla

Avanza por el sendero marcado; al entrar en la cueva, antes de seguir por la derecha, ve por la izquierda. Trepa por la montaña para coger de una **Esmeralda**. Avanza por el puente y al lllegar a la zona de las casas verás un vídeo. Antes de avanzar un paso más; apunta a la gran linterna y dispara para que no te descubran. Avanza por el lado de la izquierda para hacer que salga un soldado "poseso" con metralleta /1/. Retrocede y, una vez hayas saltado a la zona de las cajas (al principio), apunta con el Rifle a este enemigo.
Después, elimina a los soldados /2/. Ten cuidado con los que llevan taser, porque te harán daño. Cuando por fin deje de sonar la musiquita investiga la zona. Recoge de las cajas metálicas **Munición**; investiga después las dos casetas en la zona de la izquierda; en la primera encontrarás una **Hierba Verde** y en la segunda **Munición** para la TMP.

Investiga la puerta por la que se llevaron a Ashley y retrocede hasta el edificio con la munición para la TMP. Sube la escalerilla del exterior y mueve el espejo de la azotea para que se refleje en otro a la derecha /3/. Regresa ahora al edificio del principio; sube la escalerilla, recoge la **Munición** para la Magnum y mueve el espejo de la azotea. Tendrás que girarlo hacia la derecha para que el rayo alcance la luz naranja del pilar a la derecha de la puerta. La puerta se abrirá. Prepárate para más soldaditos.
Nada más entrar en la cueva coge **Munición** para la escopeta frente a la puerta. Avanza por el camino a la derecha y, antes de entrar en la siguiente cueva, presta atención a la pantalla para esquivar a tiempo una roca. Sigue el camino teniendo cuidado con los enemigos /4/ que encontrarás en el interior; rompe los barriles que te encuentres y sube la escalerilla en la pared de la derecha.







B. Los Acantilados







El camino por esta zona será complicado, de modo que vigila bien tu espalda. Antes de avanzar, investiga las cajas de madera para recoger una **Esmeralda**.
Nada más salir, deshazte con el rifle del Ganado que espera tras el pequeño muro a la izquierda. Avanza por la derecha y, antes de entrar en la cueva, utiliza el Rifle para romper la lámpara que vigila los movimientos. Ahora sí, entra en la cueva por la derecha; recoge la **Munición** que verás sobre una mesa y adéntrate por las grutas. En el interior encontrarás varios enemigos armados. Desde la bifurcación avanza por la izquierda; recoge una **Hierba Roja** y sigue el camino. Dispara al barril rojo para que se desbloquee el camino de piedras y recoge del cofre sobre la roca un **Lince Dorado** (VER CONSEJO 42).

Sal de la cueva y, refugiado tras las cajas, deshazte de todos los enemigos que veas. Ten cuidado con los soldados con dinamita y con el que lleva el lanzacohetes. Si te deshaces de estos dos, los demás estarán chupados.
Con el camino medianamente libre, entra por la cueva en la roca de la izquierda. Al final del camino podrás recoger **Munición** y una **Hierba verde**. Si quedan enemigos en el sendero inferior, dispara a los barriles de la izquierda para que exploten y se lleven por delante a unos cuantos. Al final del sendero cuesta arriba encontrarás una puerta y un **interruptor**; púlsalo y salva la partida en la máquina que encontrarás dentro. Habla con el Buhonero para comprar nuevos objetos (VER TABLA BUHONERO DE LAS CUEVAS) (VER CONSEJO 43).

Avanza por el pasillo y elimina con el rifle al Ganado que está en una plataforma a la derecha del sendero y a los tres de abajo. Entra por la puerta a la izquierda.
Abre la taquilla izquierda para coger algún **objeto** y avanza por el pasillo a la derecha; al doblar la segunda esquina verás un contenedor con una **Granada Incendiaria**. Abre la puerta de la izquierda (la despensa) y deshazte del tío con máscara que hay dentro /1/. Coge de la estantería una **Hierba Verde** y abre el maletín para coger **Munición**.
Avanza por la cocina y observa las piezas de carne colgadas del techo. Justo enfrente hay un horno /2/; ten cuidado porque al doblar la esquina



otro enemigo saldrá envuelto en llamas y si te coge... Cuando veas que sale el ser envuelto en llamas dispara inmediatamente con la escopeta para que retroceda y deja que se queme. Antes de salir por la puerta recoge del fregadero una **Granada de Mano**. Avanza por el siguiente pasillo con la Escopeta preparada y tras doblar la segunda esquina deshazte del soldado con hacha. Oirás la voz de Ashley pidiendo ayuda. Baja las escaleras a la izquierda y verás a un arquero y a otro gigante con hacha. Utiliza la escopeta para deshacerte de ambos rápidamente y prepárate para recibir a otros dos Ganados por la espalda. Con la zona limpia, avanza por la izquierda para encontrar dos barriles con una **Hierba Amarilla** y otro **objeto**. En una de las esquinas de la sala verás un maletíncon la **Piedra Roja de la Fe**. (VER CONSEJO 44)

BUHONERO DE LAS CUEVAS

COMPRAR

OBJETO	PRECIO
Maletín (SG)	73000
Maletín (G)	40000
Maletín (M)	24000
Mapa del tesoro	3000
Mapa del tesoro	6000
Mapa del tesoro	9000
Pistola	6000
Castigadora	0
Blacktail	24000
Brokenn Butterfly	38000
Killer 7	77700
Escopeta	20000
Arma antidisturbios	32000
Striker	43000
Rifle	12000
Rifle semiautomático	35000
TMP	10000
Lanzaminas	9800
Lanzacohetes	30000
Culata TMP	4000
Mira (Rifle)	7000
Mira (Rifle semiaut.)	10000
Mira (Lanzaminas)	8000
Spray 1os auxilios	5000

Sube de nuevo las escaleras y cruza la puerta en frente. Recoge la **Munición** y avanza por al derecha. Una escena de vídeo nos mostrará a Ashley... ¡pobre niña! Continúa por la puerta de la izquierda. Abre uno de los cajones en la pared de la izquierda para obtener **Munición**. Sigue hasta la esquina al final del pasillo; desde una compuerta a la derecha dos enemigos lanzarán cartuchos de dinamita /3/. Colócate detrás del muro y desde allí apunta a sus manos cuando se abra la compuerta. Luego vendrán dos arqueros y uno normal. Deshazte de ellos con el rifle y recoge de uno de los cajones una **Esmeralda**. Retrocede por el pasillo y entra en la abertura a la izquierda para hablar con el Buhonero /4/. Rompe la vitrina para recoger **Munición** para el Rifle y entra en la Galería de Tiro para conseguir nuevos premios. (VER TABLA BUHONERO DEL LABORATORIO)

Tras unos cuantos disparos en la galería, regresa a la zona de la compuerta. A la derecha hay una **Hierba Roja** y a la izquierda está la salida. Recoge a la izquierda la **Hierba Verde** y salva la partida. Por último, rompe la caja de madera para conseguir un **Reloj de Bolsillo**.

CONSEJOS

42. Recuerda que estos objetos se pueden combinar con algunas piedras para que adquiera mayor valor para el Buhonero.

43. Es hora de vender el arma Broken Butterfly y comprar la Magnum buena; eso sí, resérvala un poco porque no merece la pena malgastar balas; sobre todo si has estado evolucionando la Blacktail.

44. La Piedra Roja de la Fe se puede combinar con el Lince que conseguiste en las cuevas al principio del capítulo.

BUHONERO DEL LABORATORIO

COMPRAR

OBJETO	PRECIO
Maletín (SG)	73000
Maletín (G)	40000
Maletín (M)	24000
Chaleco antibalas	60000
Mapa del tesoro	3000
Mapa del tesoro	6000
Mapa del tesoro	9000
Pistola	6000
Castigadora	0
Blacktail	24000
Brokenn Butterfly	38000
Killer 7	77700
Escopeta	20000
Arma antidisturbios	32000
Striker	43000
Rifle	12000
Rifle semiautomático	35000
TMP	10000
Lanzaminas	9800
Lanzacohetes	30000
Culata TMP	4000
Mira (Rifle)	7000
Mira (Rifle semiaut.)	10000
Mira (Lanzaminas)	8000
Spray 1os auxilios	5000

A los acantilados

A la armería

A la sala de monitores

A la sala de monitores

c. El Congelador

CONSEJOS

45. En esta nueva zona te encontrarás con nuevos enemigos, pero en el primer encuentro será mejor que huyas hacia el congelador.

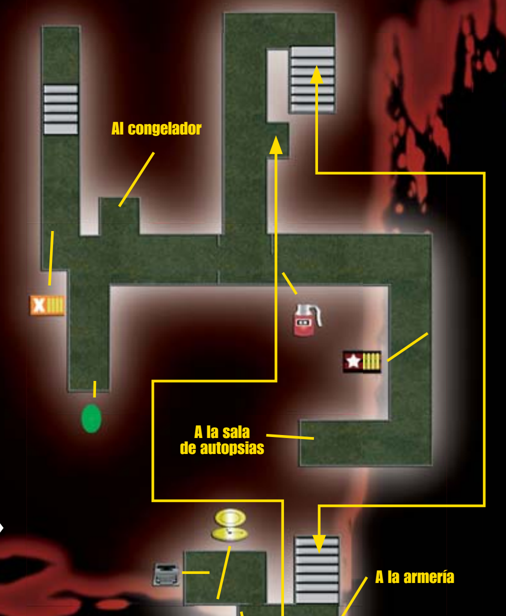
46. Puedes retroceder para salvar la partida antes de adentrarte más en los laboratorios. No es mala idea que lo hagas.

Sube las escaleras a la derecha de la máquina de escribir. En la bifurcación, avanza por la derecha, abre la reja y verás un maletín con una **Esmeralda**. En el armario rojo hay **Munición**. La puerta del congelador y la del final del pasillo derecho están cerradas. Regresa al pasillo principal y avanza por la izquierda. En el primer armario rojo hay una **Granada**. Sigue avanzando. En una estantería encontrarás una caja con **Munición**. Entra por la puerta al final del pasillo. (VER CONSEJO 45)

Al adentrarte en la sala saltará un vídeo. Acércate a la puerta de la derecha para activar el sistema. Tendrás que mover las flechas de colores en este orden: una vez la azul, dos veces la verde y tres veces la roja /1/. Entra en la sala y recoge encima de la camilla un **Documento**, **Munición** y la **Tarjeta de Acceso a la Cámara Frigorífica**. Retrocede a la puerta congelada. Te seguirán dos Regeneradores. No puedes hacer, así que usa la tarjeta para abrir la puerta. (VER LOS REGENERADORES)



Investiga la sala y coge la **Munición**. Entra en la sala de la derecha y comprueba la máquina para reprogramar la **Tarjeta de Acces**; tendrás que cambiar los datos. Apaga el dispositivo criogénico en la pared de la derecha y avanza por la sala. Rompe las ventanas congeladas para obtener una **Hierba Verde**. Busca un pequeño pasillo detrás de los cuerpos congelados y abre la compuerta para obtener la **mira Infrarroja**. »



» Esto hará que uno de los Regeneredores dentro de la sala cobre vida. Equipa inmediatamente la Mira en el rifle y apunta fuera del pasillo al enemigo. Dispara a los puntos rojos para deshacerte de él y obtendrás una recompensa de **5000 pesetas**.
Sal de la Cámara Frigorífica y avanza hacia el pasillo donde estaba el maletín; da un giro de 180 grados y apunta hacia el Regenerador en el pasillo. Tras deshacerte de él avanza hasta la puerta al otro lado, da un giro de nuevo de 180 grados y deshazte del segundo Regenerador. Avanza hasta la zona donde accionaste el panel de colores y elimina a otro Regenerador más. Después, rompe la vitrina al lado de la camilla para obtener una **Esmeralda** (VER CONSEJO 46).

Regresa a la zona del congelador y utiliza la nueva Llave en la puerta al final del pasillo. Recoge la **Munición** y cruza la puerta para llegar al Vertedero. Utiliza las **palancas** de control para lanzar a los Ganados en la fosa de la basura (ayúdate de la sombra del brazo mecánico). Sólo podrás utilizar el brazo tres veces. Si te has dejado alguno aparecerá por la puerta de la izquierda: espera a que asome la nariz.
Sal por esa puerta y baja las escaleras. Al lado de los contenedores de basura hay una **Hierba Verde**; investiga el que está más cerca de la puerta para obtener una **Esmeralda**. Avanza por la puerta a la izquierda y recoge una **Hierba Amarilla** y una **Granada Cegadora**. Sigue por la siguiente puerta. Avanza por el pasillo siguiendo los gritos de ayuda de Ashley; abre el armarito rojo para conseguir **Munición**. Al doblar la esquina una escena nos mostrará quién custodia la puerta. Equipa la Escopeta y avanza hacia ellos. Si la tienes lo suficientemente mejorada un par de disparos de cerca serán suficientes para acabar con los dos.
Acércate a Ashley para tranquilizarla y entra por la puerta a la izquierda de la celda. Baja las escaleras y abre la puerta para llamar la atención de los Ganado-soldados que están dentro. Retrocede hasta la escalera y elimínalos uno a uno, según vayan saliendo por la puerta. Entra en la sala por si queda alguien, recoge la **Granada Cegadora** del panel de la derecha y baja las escaleras. Investiga las taquillas para recoger algún **objeto** y sal por la siguiente puerta. Avanza hasta la siguiente puerta al final del pasillo para recoger una **Hierba Verde** y poder salvar. Después reza todo lo que sepas y entra en la puerta a la izquierda. Te enfrentarás contra uno de los Plagas más duros de todo el juego. Lanza una Granada Incendiaria para deshacer su escudo y a la mayor parte de las plagas que lo poseen y a continuación dispara con el Rifle y la mira infrarroja a las Plagas. Recoge la **Tarjeta de Acceso al Almacén** e investiga la zona para recoger **Balas** de una Camilla y **Munición** de un maletín en una vitrina. Sal dentro de la zona con las lámparas y rompe las vitrinas para reocger una **Hierba Verde** y una **Hierba Roja** y al otro lado **Munición** variada. Rompe las lámparas centrales para recoger una **Esmeralda**.
Antes de avanzar hasta la zona donde espera Ashley, cruza la puerta a la izquierda de la sala. Da unos pocos pasos por el puente y dispara a los 6 cuervos que se encuentran apoyados en las vigas para obtener más **ítems**. Al final del puente verás al Buhonero; habla con él si necesitas mejorar algún arma y rompe los barriles coger más **objetos**. Utiliza el ascensor para llegar a una torre. Avanza primero a la izquierda para recoger del suelo uan **Hierba Verde** y luego a la derecha para entrar en una sala de control. Tras el vídeo recoge la **Munición** y retrocede hasta la celda de Ashley.
En el camino te encontrarás con unos cuantos enemigos, en la zona de las escaleras. Deshazte primero de los arqueros con el rifle y después de los demás. Cuando acabes con ellos sólo te queda utiliza la tarjeta de Acceso en la Celda de Ashley y avanzar por la sala hasta dar con ella.



LOS REGENERADORES

Para derrotarlos necesitas un Rifle y una Mira infrarroja que encontrarás en la Cámara frigorífica. Da igual las balas que gastes en estos bichos: si no disparas justo en las plagas que hacen que se mueva, volverá a la vida una y otra vez. Cuando tengas a un regenerador a la vista, equipa la mira en el rifle y apunta a los parásitos de color rojo. Encontrarás dos tipos de Regeneradores. Los normales sólo tienes un par de bichos, pero más avanzada la aventura te enfrentarás a otros con más cantidad de plagas y además con pinchos que les salen del cuerpo a su antojo y que sólo sacarán cuando estén cerca de Leon. Para acabar antes con estos Regeneradores más evolucionados utiliza Granadas Incendiarias.





CAPÍTULO 5.2

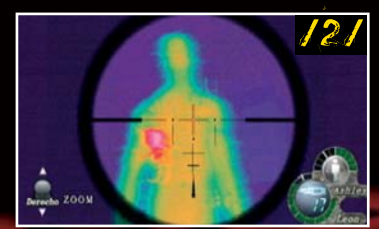
CONSEJO 45

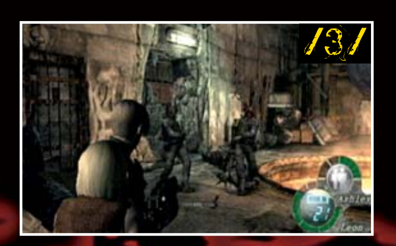
Cada nuevo prototipo de regenerador (los de los pinchos) te dej ará al ser destruido Barras de Oro por valor de 20000 pesetas.

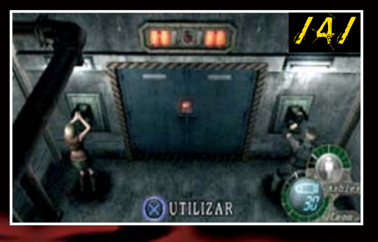
Recoge la **Munición** de la mesa, ve a la salida y coge el **avión de papel**. Haz que Ashley espere en su celda mientras te encargas de limpiar la siguiente sala. Usa la Escopeta cuando veas a varios agrupados. Avanza por la siguiente sala y deshazte de los tres enemigos. Aparecerá un cuarto y encerrará a nuestros amigos. Deshazte también de él y presiona el **botón** del panel de control para abrir la puerta. Más compañía. Apunta, dispara y avanza por la puerta hacia la sala con los contenedores de basura. Al acercarte a la fosa Leon y Ashley se tirarán al vacío.
Avanza hasta la reja y utiliza la **palanca** para abrirla. Uno de los prototipos de Regeneradores volverá a la vida. Haz que Ashley se esconda en el contenedor a la derecha y equipa el rifle con la mira telescópica para deshacerte de las plagas. También puedes disparar al barril rojo cuando pase cerca. Haz que Ashley vuelva contigo y cruza la siguiente reja. Empuja la gran caja metálica roja con ayuda de la niña para crear un puente /1/. Vuelve a esconder a Ashley en el contenedor y observa la pared de la izquierda. A través de la rejilla se ve el otro lado de la sala; retrocede unos pocos pasos y podrás ver otro Regenerador. Utiliza el rifle para apuntarle por la espalda y deshacerte de una Plaga /2/. Espera a que vaya a por ti y lánzale una Granada Incendiaria. Después apunta a los bichos con la mira infrarroja para deshacerte de él de una vez por todas. (VER CONSEJO 45)

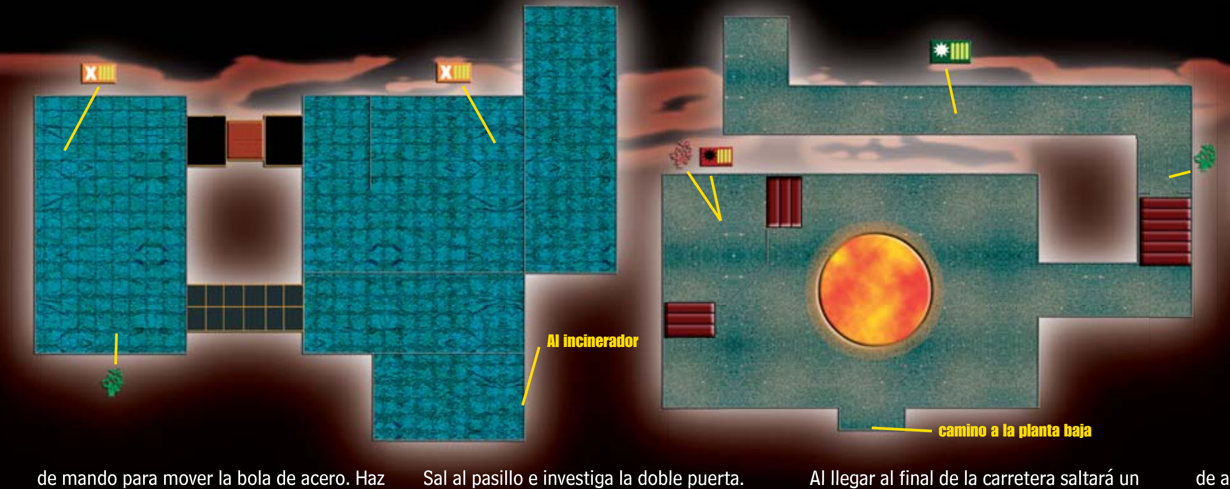
Cruza el puente y recoge cerca de los montones de basura **Munición** y una **Hierba Verde**. Después avanza por la zona donde estaba el segundo enemigo; empuja con la ayuda de Ashley la segunda caja roja y entra en la zona. Al pasar la siguiente puerta, haz que Ashley te espere mientras eliminas a los 3 enemigos de la planta incineradora. Avanza por el pasillo, recoge la **Munición** y al doblar la esquina la **Hierba Verde**. Abre la puerta y avanza hasta la zona con el tonel de lava. No pararán de aparecer enemigos. Permanece pegado a la pared, cerca de Ashley para que no la pase nada /3/. Elimina a los tres gigantes con hacha con ayuda de la escopeta y a los demás Ganados con la pistola (hay que ahorrar munición).
Con la zona limpia, avanza a la sala de control en la esquina derecha y coge una **Hierba Roja** y **Munición**. Investiga el panel











Al incinerador

A la zona del bulldozer

de mando para mover la bola de acero. Haz que Ashley accione la **palanca** tres veces y quedará al descubierto una puerta. Ignora a los enemigos y cruza la doble puerta. Avanza un par de pasos, la compuerta al fondo se abrirá desvelando un Regenerador. Dispara con el rifle a las plagas y sigue.
En la puerta a la derecha del pasillo hay una **Granada Incendiaria** y **Munición**. Regresa al pasillo y avanza unos pasos hasta que la música te alerte de otro Regenerador. Avanza por el pasillo a la izquierda y espera a que aparezca para disparar con el rifle.
Entra por la puerta al final del pasillo a la izquierda y recoge **Munición** y una **Hierba Verde**. Después acciona el **interruptor** en la esquina derecha de la sala para abrir una compuerta al final del pasillo. Avanza hasta ella y envía a Ashley para que la abra desde el otro lado. Recoge una **Hierba Amarilla** al final del pasillo y entra por la puerta a la derecha.
En esta sala, recoge la **Hierba Roja**, habla con el Buhonero y salva la partida.
Sal al pasillo e investiga la doble puerta. Necesitas la ayuda de Ashley para abrir los dos **interruptores**. Haz que espere al lado de una de las palancas y coloca a Leon en la otra. Al comprobarlo aparecerán unas luces rojas sobre la puerta /4/. Cuando llegue a la luz central, acciona la **palanca** para que se abra la puerta y llegar a un garaje.
Rompe las cajas para conseguir **objetos** y recoge la **Munición**. Monta en el bulldozer. Cuando Ashley empiece a conducir, equipa tu pistola y da media vuelta. Un montón de Ganados intentará subir al vehículo. Deshazte de ellos lo más rápidamente posible y espera a que llegue un camión dispuesto a embestirte. Saca la escopeta y apunta al motor para que explote. Si se acerca demasiado la explosión te alcanzará, así que calcula las distancias.
Cuando pare el camión una nueva oleada de enemigos intentará atacarte. Deshazte de ellos y prepárate para una nueva incursión del camión en llamas. Utiliza de nuevo la escopeta para hacer que pare.
Al llegar al final de la carretera saltará un vídeo. Salta del bulldozer y avanza por la escalerilla a la izquierda. Deshazte de los tres enemigos que irán a por ti y equipa el rifle con la mira normal. Tendrás que vigilar la espalda de Ashley /5/ para que no la ataquen los Ganados. Recoge los **ítems** de la zona y acciona el **interruptor** del centro para hacer que funcione el ascensor. Cuando limpies la zona y tengas todos los ítems regresa con Ashley y se pondrá en funcionamiento la plataforma.
Una vez arriba prepárate para otra oleada de enemigos. Vigila la parte trasera del vehículo hasta que oigas a Ashley dar la señal de alarma, entonces equipa la Escopeta y da media vuelta para disparar al motor de otro camión /6/ para que explote antes de chocar con Leon y Ashley. El bulldozer se empotrará contra uno de los edificios. Tras la escena avanza por la puerta y recoge de la sala **5000 pesetas**, una **Granada**, una **Piedra Verde del Juicio** (recuerda que podrás insertar esta joya en el Lince) y un cofre con **Dinero**. Habla con el Buhonero y salva la partida. Sólo te queda cruzar la puerta a la izquierda.

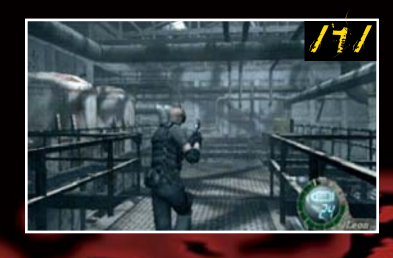






Tras el vídeo avanza por la puerta. Verás a Ada en una escena... Antes de bajar las escaleras recoge **Munición** para la Escopeta siguiendo el pasillo. Recoge la **Hierba Verde** en la planta baja y entra en la sala de calderas por la puerta de la izquierda. Habrá unos cuantos enemigos.
Entra en la pequeña sala a la derecha y recoge una **Granada Cegadora** y un cofre de **Dinero**. A continuación sube la escalera de la izquierda y recoge de una de las taquillas **Munición** para la Pistola.
Cruza la puerta enfrente de la escalera y avanza por el pasillo. Llegarás a una zona abierta. Recoge el cofre de **dinero** del suelo (puede ser otro objeto) y utiliza el ascensor a la derecha.
Avanza por la plataforma metálica /1/ hasta que salte un vídeo. Presta atención, ya que tendrás que esquivar los ataques del comandante. Cuando Leon esté desarmado en el suelo, tendrás que machacar los botones que aparezcan en pantalla repetidamente para que Krauser no te mate /2/. De nuevo con el control del personaje, continúa por la plataforma metálica hasta encontrar una escalerilla por la que bajar a la izquierda. Entra por la puerta y llegarás a un pasillo de gran seguridad. Avanza unos pasos, aparecerán unos rayos láser que podrás esquivar fácilmente; después otros que podrás esquivar cuando formen un triángulo; a continuación otro grupo que podrás esquivar presionando L1 y R1 en el momento justo. Acto seguido aparecerán a los lados del pasillo unos receptores, avanza hacia ellos y pulsa los botones que aparezcan en pantalla para esquivar los rayos (tendrás que esquivarlos dos veces, de modo que no bajes la guardia).
Utiliza el **interruptor** a la derecha de la puerta y esquiva los últimos rayos láser; da un giro de 180 grados para verlos /3/. Cuando esté abierta la puerta entra en la sala del trono. Dispara en el techo sobre la puerta por la que has entrado para obtener un **Tocado**. Coge del trono una **Esmeralda** y a continuación investiga el asiento pulsando ✖... ¡Qué morro! Cruza la puerta detrás del trono y utiliza el ascensor.

A la sala de máquinas







B. El Sótano

Avanza por el pasillo y baja las escaleras. Investiga el hueco bajo la escalera para recoger una **Hierba Verde** y una **Esmeralda**. Sigue el pasillo y entra en la cueva a la derecha para encontrarte con el Buhonero, con un punto para salvar y un **Documento**. Abre la puerta junto a la máquina para coger una **Hierba Roja**. Avanza por la puerta al fondo del pasillo y prepárate...
Avanza por el túnel hasta ver un entrante a la izquierda. Cruza la verja rota para recoger una **Hierba amarilla** y cruza el túnel y adéntrate en las cuevas. Tendrás que atravesar una especie de laberinto; avanza hasta la sala de control a la izquierda de la cueva. Tras el vídeo tendrás que intentar que Ello no te haga daño /1/ mientras disparas a las bombillas verdes a la derecha de dos compuertas metálicas: dejarán al descubierto un **interruptor** cada una. Al activarlos tendrás que cruzar la doble puerta roja antes de que se agote el tiempo. Y todo seguido por Ello... Presta atención a la pantalla para pulsar los botones en el momento justo y cuando lo tengas delante, usa la escopeta.
Ya al otro lado de la plataforma tendrás que repetir lo mismo, dispara a las bombillas verdes del techo /2/ para descubrir dos **interruptores**. Púlsalos para abrir la doble puerta roja. En el tercer compartimento gira a la derecha para encontrar el primer **interruptor**. Al pulsarlo, Ello aparecerá tras Leon y adoptará una forma... peligrosa. Avanza por el túnel azul en busca de la luz verde que disparar, retrocede para pulsar el interruptor y avanza de nuevo por el túnel para encontrar la puerta roja. Utiliza ✖ para saltar sobre el gancho. Llegarás a otra cueva con un montón de **objetos** en el suelo. Ve al fondo para el verdadero enfrentamiento contra Ello. (VER JEFE ELLO)

Recoge las **50000 pesetas** de recompensa y los **ítems** de las cuevas. Retrocede hasta la pequeña puerta en la roca y avanza por el túnel hasta ver unas escaleras. Recoge la **Hierba Verde** y sube a la plataforma de la izquierda para llegar al otro lado del abismo; recoge la **Hierba Verde** y retrocede cruzando el precipicio. Sube la escalerilla /3/ a la derecha. En la nueva sala, abre el armarito para recoger una **Granada de Mano** y sal. Avanza lentamente hasta el barril y rómpelo para recoger algún **objeto**. Después equipa el rifle con la mira telescópica y apunta al barril más cercano al grupo de Ganados para que explote. Baja para recoger los **objetos** que han dejado y elimina a los que se hayan escondido. Rompe los barriles y las cajas de la zona y entra en la tienda de campaña. Verás una escalerilla que baja a las minas; una vez abajo, dispara al objeto que brilla en el techo para obtener una **Esmeralda**. Avanza por las vías de vagonetas y entra en un pasillo a la derecha para coger la **Piedra Azul de la Traición**. (VER CONSEJO 46)

Sigue y entra en un pasillo a la izquierda para coger **Barras de Oro**. Avanza y habla con el Buhonero. Salva y practica en la galería de tiro para completar la colección de figuritas. Recoge el **Documento** junto a la máquina y sube por la escalerilla.







ELLO

Tras el vídeo corre a la izquierda, usa la palanca para abrir la reja y rápidamente acciona la palanca al otro lado para cerrarla. Retendrás al bicho y podrás disparar más o menos tranquilo. Utiliza tus armas más potentes mientras está al otro lado de la reja. Llegará un momento en el que desaparezca bajo el suelo; prepárate para esquivar sus ataques. Vuelve a usar las rejas para retenerle y dispararle. Dispara a los barriles rojos para que exploten cuando esté pasando y hacerle más daño.

CONSEJO 46

Ahora podrás completar el Lince de Oro y venderlo a buen precio al Buhonero.

A la habitación del trono



C. La Fortaleza

Una vez arriba, rompe el barril de detrás y avanza hasta la doble puerta. Continúa por el borde del precipicio, rompe el barril de la izquierda y coge una **Hierba Verde**. Salta al piso inferior y avanza por la zona de antorchas. Al final del camino un vídeo nos mostrará a Krauser. Comenzará un enfrentamiento. Dispara con la pistola y esquiva sus minas /1/. Avanza hasta la puerta al fondo y espera a que te siga. Dispara mientras esté a tiro y cuando se acerque con el cuchillo, haz lo mismo. Repítelo hasta que lance una Granada y desaparezca. Podrás recoger una **Hierba Verde** y **Munición**. Sube la escalerilla para recoger una **Granada Cegadora** y **Munición**.
Cruza la puerta y volverás a encontrarte con Krauser. Utiliza la misma técnica hasta que desaparezca. Recoge la **Munición** y avanza por las ruinas. En la bifurcación avanza por la derecha. Te esperará en el tejado del edificio de enfrente. Esquiva las granadas y al acercarte volverá a intentar un cuerpo a cuerpo /2/. Entra en el edificio y recoge un **Spray** y una **Granada de Mano** de los barriles. Sube la escalerilla recoge otra **Granada de Mano** de los barriles y salta al piso inferior.
Vigila tu espalda de otro ataque del soldado. Avanza por el camino detrás de la casa, recoge la **Hierba Verde** y sube la escalera de caracol. Arriba saltará un vídeo y obtendrás **Pieza de la Bestia Sagrada: Pantera**. Comenzará un nuevo enfrentamiento contra el soldadito. Esquiva las granadas, recoge la **Hierba Roja** y la **Munición**. Cuando le hayas hecho una gran cantidad de daño, lan-

KRAUSSER

Durante la escena, pulsa los botones para esquivar su golpe. Si no lo consigues pulsa repetidamente ✖ para escalar a la torre. Equipa la Magnum y dispara a la cabeza y a las piernas. Cuando se aproxime, aprovecha para utilizar el cuchillo. Presta atención para esquivar sus ataques. Al derrotarle, coge la Pieza Serpiente.







zará otra Granada Cegadora y aparecerá una estatua. Empújala hasta el **interruptor** detrás del medio muro /3/ y se abrirán las rejas que escondían las **palancas**. Acciónalas para abrir la puerta y regresa a la casa en cuyo tejado nos esperó Krauser. Acciona la **palanca** para abrir la reja y salta al piso inferior. Recoge la **Hierba Verde** y la **Munición** y presta atención al suelo ya que Krauser ha colocado mini robots que irán a por ti si te descubren /4/. Avanza por el pasillo de la derecha, elimina a los robots y sigue hasta ver a Krausser en lo alto de una torre. Respóndele y verás un vídeo.

Al entrar en la torre quedarás atrapado, coge la **Hierba Amarilla**. Sube la escalera de caracol y la escalerilla para llegar al tejado. Avanza por la izquierda para recoger **Munición** y una **Hierba Verde**. Retrocede y avanza por la pasarela de madera a la derecha para coger la **Pieza de la Bestia Sagrada: Águila**. Sólo te queda la de Krausser. (VER JEFE KRAUSSER)

Al acabar con él continuará la cuenta atrás; baja la escalerilla y avanza por la puerta ahora abierta. Salta al piso inferior y coloca las 3 piezas en el panel a la para que aparezca tras las rocas una puerta. Crúzala.









Nada más llegar te encontrarás con una **Hierba Verde** y una Máquina de Escribir. Avanza mientras se suceden los vídeos y cuando recuperes el control, avanza hasta que uno de los malos que han quedado en pie te descubra y se ponga a disparar con la metralleta como un loco. Busca refugio y que el helicóptero se encargue de él. Entra en la cabaña a la izquierda del camino para recoger **Munición** para la Escopeta y rompe los barriles alrededor de la primera casa para recoger más **objetos**.

Desde la bifurcación avanza por la derecha. Espera a ver un vídeo y escóndete detrás del panel metálico hasta que el helicóptero se deshaga de todos los de la torre /1/. Ve donde estaban los enemigos y recoge los objetos que hayan dejado al morir; en la pataforma superior hay una **Hierba Verde**.

Retrocede hasta la zona por la que salen los enemigos; verás unos sacos que hacen un muro a la derecha. Salta sobre ellos y coge la **Granada de Mano**. Después elimina a todos los Ganados que irán a por ti. Salta al otro lado y espera a que el helicóptero derribe la torre para seguir avanzando. Encontrarás un barril en un cobertizo que oculta **Munición** para el Rifle. Sube las escaleras y gira a la derecha para ir hacia la torre metálica. Al llegar al puente, te volverán a disparar con metralleta. Escóndete tras la placa metálica y espera a que el helicóptero se encargue de limpiar la zona; eso sí, vigila el puente: algunos Ganado va a por ti.

Entra en la torre para recoger **Munición** para la Pistola y una **Hierba Verde**. Sal por una puerta a la derecha para recoger una **Granada Cegadora** y baja la escalerilla para entrar en una especia de cueva. Deshazte de los enemigos y avanza para recoger de un barril una **Hierba Amarilla**; sube la rampa y llegarás de nuevo a la torre.

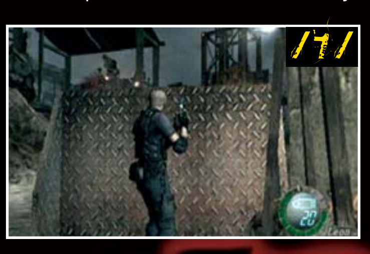
Vuelve a entrar y abre ahora la compuerta a la izquierda. Al dar unos pasos aparecerá a la izquierda un tío con metralleta. Utiliza el rifle para deshacerte de él rápidamente y baja las escaleras de la izquierda para recoger **Munición** para la Pistola tras el muro de madera a la derecha. Avanza después por las tiendas de campaña a la izquierda (tienes que saltar a un piso inferior) y recoge de la zona: **Barras de Oro**, una **Hierba Roja**, **Hierba Verde** y **Munición** para la TMP. Sube de nuevo la escalerilla y avanza hasta la torre. Ahora sube las escaleras a la derecha y déjate caer con ayuda de la polea hasta el lugar donde cayó el Ganado con la Metralleta /2/. Recoge la **Granada de Mano** y salta a la plataforma inferior para accionar el **interruptor**. Salta de nuevo y avanza por la compuerta ahora abierta.

Deshazte de los enemigos y avanza al interior de la base. Las compuertas se cerrarán y quedarás atrapado entre dos ametralladoras. Corre hacia los sacos de arena y cuando las máquinas dejen de hacer el barrido /3/, entra en el túnel de la izquierda y sube la escalerilla. No dejarán de avanzar enemigos: sigue rápidamente para terminar cuanto antes... ¡esto es un infierno!

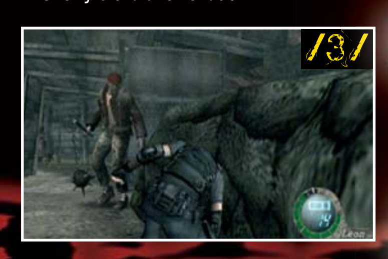
Ya arriba, escóndete tras la plancha metálica hasta que el helicóptero se deshaga de las torretas. Avanza después por la pasarela a la derecha para recoger **Munición** para la Escopeta y accionar un **interruptor** para abrir la puerta inferior.

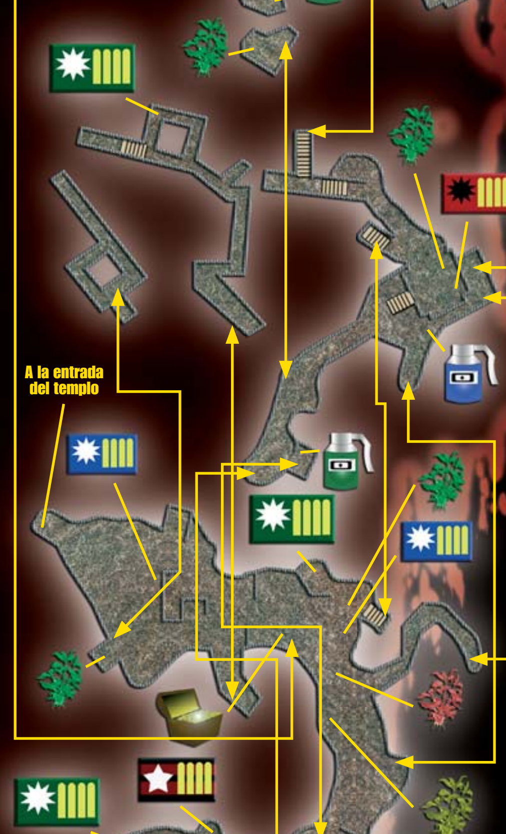
Salta a la zona central, elimina a los enemigos que queden y recoge los objetos: una **Hierba Verde** y **Munición** para la TMP, aparte de lo que hayan dejado los enemigos.

Sube por la escalerilla para llegar al otro **interruptor** y poder accionarlo. Cuando esté la puerta abierta, salta de nuevo a la planta inferior y cruza al otro lado.

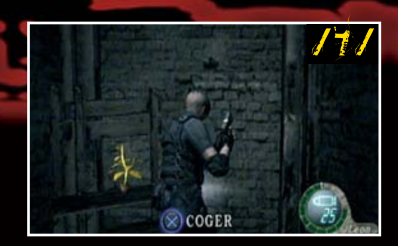


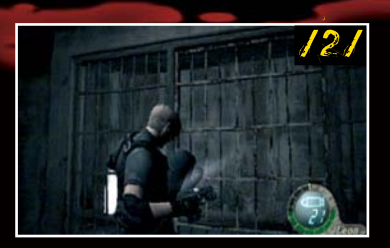






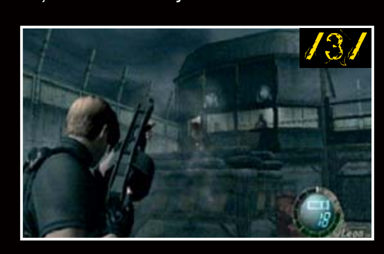
B. El Templo





Tras avanzar un poco verás un vídeo. Cuando recuperes el control, recoge de la zona en ruinas **dos Esmeraldas**, en un pilar cada una, y un **Spray** en un barrril. Entra por la puerta al fondo. Avanza por el camino y baja hasta el túnel. Tras la escalerilla hay un **Colgante Perla**. Avanza a la siguiente sala y verás un intrigante vídeo... Sigue por esta nueva sala y cruza la siguiente puerta; avanza por el pasillo hasta la siguiente sala a la izquierda. Por fin podrás salvar la partida. Recoge de la mesilla **Munición** para la Magnum y del armarito de la pared del fondo **Munición** para la Escopeta. En una estantería al lado contrario podrás recoger una **Granada Cegadora** y de un pasillo a la derecha /1/, una **Hierba Amarilla**. Examina el contenedor rojo a la izquierda del pasillo y prepara el rifle con la mira infrraroja para enfretarte a un Regenerador. Puedes usar Granadas Incendiarias para terminar con más Plagas de una vez.
En la celda de la derecha /2/ hay **Munición** para el Rifle y una **Hierba Roja** al final de pasillo. Avanza hasta la pared de la izquierda de la escalera para escalar hasta la puerta. Ya fuera de la cárcel, baja las escaleras, coge una **Hierba Verde** a la derecha y rompe la caja para obtener **Munición** o **Dinero**. Avanza por el pasillo y al doblar la esquina deshazte de los enemigos que esperan tras los sacos /3/. Desde esa posición, espera a que se vayan acercando y podrás eliminarlos uno a uno. Frente a las escaleras verás una especie de garita situada en una plataforma superior. Bajo ella hay barriles con una **Granada Incendiaria**, una **Hierba Verde** y **Munición** para la Escopeta. Dispara a los barriles rojos cuando los Ganados pasen cerca para ahorrar balas.
Sube la escalerilla para llegar a la garita y recoge de la mesa una **Granada Cegadora**. Avanza por la pasarela en el primer nivel para eliminar a los enemigos que falten y abre la taquilla de la última sala para coger **Munición** para la pistola. Sube la siguiente escalerilla y entra en el cuarto para recoger: **Munición** variada, **dinero** y **barras de Oro**. Salta por las escalerillas para recoger una **Hierba Roja** y, de nuevo en la planta baja, avanza por el pasillo a la izquierda. Al intentar salir un montón de enemigos te pondrán las cosas difíciles. Utiliza la recortada y las granadas cuando se agrupen /4/. Uno de los enemigos dejará la **Tarjeta de Seguridad**. Ve a la garita del principio e inserta la tarjeta en el panel subiendo la segunda plataforma. Ahora activa los **dos interruptores** de las garitas de la primera planta para abrir la puerta al final del pasillo. Avanza por la puerta tras bajar las escaleras, deshazte de los dos Ganados con escudo y recoge la **Munición** para Escopeta del armartio de la pared de la izquierda. Sigue el pasillo y cruza la puerta para, por fin, rescatar a Ashley.

Tras el vídeo, avanza por la doble puerta y habla con el Buhonero; verás dos barriles de madera con **barras de Oro** en un pasillo a la derecha. Coge también una **Hierba Verde** frente al Buhonero y un **Documento**. Avanza a la siguiente zona por la doble puerta para acceder a la Sala de Extracción. Haz que Ashley espere cerca de la puerta y avanza con cuidado para deshacerte de los enemigos. En la bifurcación, sigue el camino de la derecha hasta la sala donde rescataste a Ashley; sube la rampa para coger de la sala de control **Munición** para la Magnum y una **Hierba Roja**.
Retrocede al pasillo de las tuberías en las paredes y continúa por la siguiente puerta...



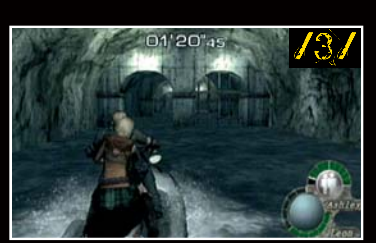


Capítulo Final

Salva, sube las escaleras y coge una **Hierba Amarilla**, **Munición** y un **Documento**. Cruza la puerta y coge la **Hierba Verde** frente a la máquina de escribir. Rompe las cajas para coger **objetos** y habla con el Buhonero. Antes de bajar las escaleras, salva y reza... (VER JEFE SADDLER) /1/
Al terminar el combate, la simpática Ada nos dejará tirados en la isla. Recoge la re-compenza que deja Saddler al morir y corre hacia el montacargas en la plataforma de la derecha. Una vez te reencuentres con Ashley, avanza rápidamente por la gruta /2/ hasta llegar a una especie de embarcadero con una moto de agua. Cuando subáis, tendrás que conducir a la vez que esquivas las puertas de la alcantarilla /3/ y las rocas que caen al agua, unas veces a la derecha y otras a la izquierda. Cuando veas la luz al final del túnel dará por terminado el capítulo final y podrás disfrutar de una encantadora escena de vídeo.







SADDLER

Te encuentras sobre una plataforma y justo enfrente hay un panel que maneja una grúa y que te permite lanzar vigas sobre Saddler, pero no lo podrás repetir demasiadas veces. Las cuatro patas de Saddler tiene una especie de ojos, dipárales para hacerle caer y trepa por él para cortar con el cuchillo las plagas que salen de su cuerpo. Si tienes la Blacktail mejorada al máximo (eligiendo el modo Especial al llegar al nivel 6) un disparo en uno de los ojos será suficiente; si no, tendrás que mejorar la puntería y acertar más de una vez. Cuando le hayas hecho bastante daño, nuestra amiga nos proporcionará un Lanzacohetes. Para cogerlo tendrás que llegar a la plataforma lateral por el puente. Lo malo es que este puente se baja cada dos por tres. Observa que el semáforo a la derecha esté en verde para poder pasar. Una vez hayas cogido el lanzacohetes, apunta y dispara para que nuestro gran rival sea historia.

AL FINAL

Cuando termines la aventura la aventura principal no se habrá terminado el juego. No sólo podrás volver a jugarlo con todas las armas que llevabas en el inventario, sino que podrás elegir nueva partida con nuevo nivel de dificultad. Y cada vez que termines el juego podrás optar por otras vestimentas. Y si continúas con la aventura con todas tus armas, el buhonero te ofrecerá dos nuevas nada más empezar: la 9mm Matilda y el Lanzacohetes con Munición Infinita. En cuanto a los modos de juego, al terminar podrás acceder al nivel profesional, para que intentes pasarte el juego con menos ayuda... Y podrás optar por tres aventuras distintas si accedes a los Extras en el menú principal: Separate Ways, Assignment Ada y The Mercenaries. Ahora te explicamos estos extras en el cuadro de aquí al lado...

LOS EXTRAS

A. CAMINOS SEPARADOS: Esta "mini-aventura" de Ada está disponible al concluir la aventura por primera vez (como el resto de modos). Los puzzles son muy parecidos a los vistos en la aventura de Leon, y tampoco encierran dificultad. Sólo verás escenarios nuevos a partir del cuarto capítulo. Al completar este modo, Ashley y Leon tendrán nuevos trajes...

B. ASSIGNMENT ADA: Otra misión con Ada. El lugar te resultará familiar, ya que sigue al milímetro parte de la aventura de Leon. El objetivo es conseguir 5 muestras y no encierra gran dificultad...

C. THE MERCENARIES: En este Minijuego dispondrás de cinco personajes, cuatro de ellos bloqueados al principio y hay 4 mapas. Cada personaje tiene un set de armas predeterminado, es decir, no las podrás seleccionar a tu antojo. El objetivo es sobrevivir durante dos minutos, eliminando al mayor número de Ganados posible. Además, si los eliminas realizando un combo, sin que haya un gran parón entre Ganado y Ganado, más puntos acumularás. Si consigues 30.000 puntos en un mapa, o lo que es lo mismo, 4 estrellas, desbloquearás un personaje oculto. Consigue un ránking de 4 estrellas con cualquier personaje en cada mapa y desbloquearás los 4 personajes ocultos. Y si consigues un nivel de 5 estrellas, desbloquearás un arma pesada para Leon.

D. VESTIMENTAS ALTERNATIVAS: Completa la aventura en el nivel Normal de dificultad, y Leon y Ashley tendrán una nueva vestimenta...

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Mercedes López y Sergio Llorente (mapas).

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo.
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Directora de Distribución Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad Gonzalo Fernández y Rosa Juárez
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2006
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

axel springer

ESTA GUÍA SE REGALA CONJUNTA E INSEPARABLEMENTE CON PLAYMANÍA Nº 83